

PEŁNE WERSJE GIER POLSKIE INSTRUKCJE! PEŁNE WERSJE GIER

• **Worms** • **Gangsters: Organized Crime**

# 3CD

TYLKO 18,50 zł

Numer 11/2001 (66) Listopad 2001 Cena 18 zł 50 gr w tym VAT 7%  
INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916

# CD-ACTION®



Blizzard robi nową grę

**Targi ECTS**

**Red Faction**

**Max Payne - solucja i sekrety!**

**Nagrywarki DVD**



ORYGINAŁY TAŃSZE  
NIŻ PIRATY

**ORIGINAL  
WAR PL  
TYLKO  
za 29,90 !**

Czytaj na następnej stronie

11 09 2001

**20 recenzji**  
**Atrakcyjny konkurs**  
**Filmy w grach**  
**Testy sprzętu**



Nr 66 • Listopad 2001 • 18,50 Zł (w tym 7% VAT)



[www.cdaction.com.pl](http://www.cdaction.com.pl)

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie mogą być sprzedawane oddzielnie.



# ORIGINAL WAR PL TYLKO za 29,90!

## ŚMIERĆ SCHEMATOM!

Original War jest grą po prostu ciekawą i co ważne oryginalną. Bawi, czasem zmusza do myślenia, a czasem do uśmiechu. Dobra oprawa audiowizualna i mnóstwo ciekawych pomysłów. Dobry tytuł, wart sprawdzenia.

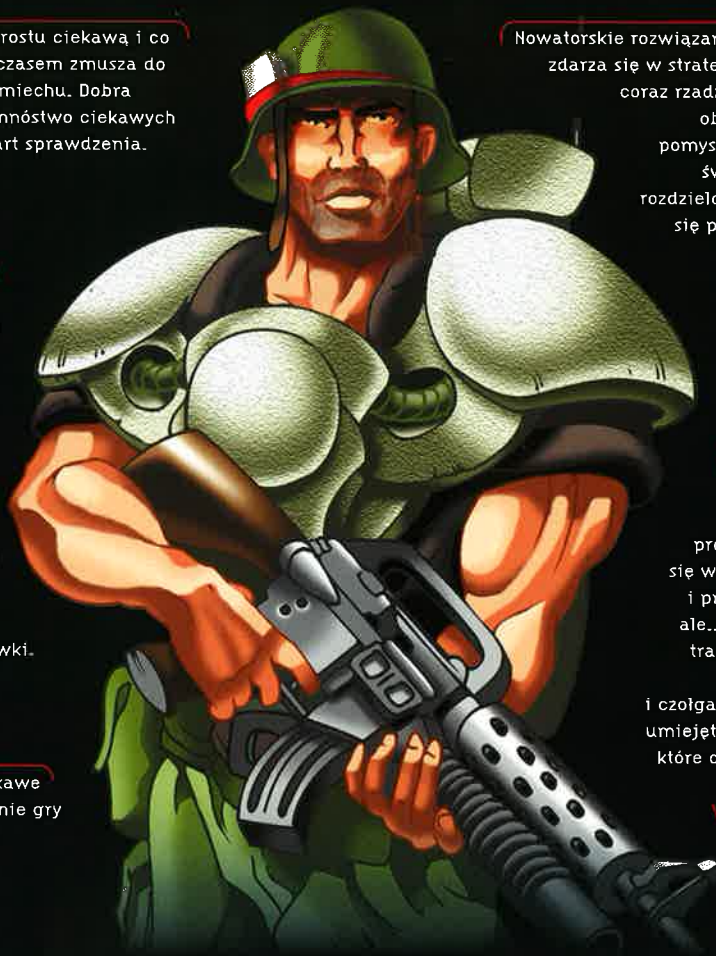
CD Action

Original War jest z pewnością jedną z najładniejszych strategii dostępnych obecnie na rynku. Świeże podejście do tematu oraz ogromna radość płynąca z zabawy w tak urozmaiconą produkcję powinny w pełni zadowolić fanów strategii czasu rzeczywistego oraz wszystkich tych, którzy szukają niebanalnej rozrywki.

Click!

Zalety Original War to ciekawe pomysły i zręczne połączenie gry strategicznej z fabularną.

Komputer ŚWIAT GRY



Nowatorskie rozwiązania i ciekawe tło fabularne zdarza się w strategiach czasu rzeczywistego coraz rzadziej. Większość tworzonych obecnie gier powiela dawne pomysły dodając zaledwie efekty świetlne i grafikę w wyższej rozdzielczości. Na tym tle wyróżnia się produkcja Altar Interactive, która stanowi połączenie strategii czasu rzeczywistego z elementami RPG.

Świat Gier Komputerowych

Jednak dopiero podczas rozgrywki gracz dostrzeże prawdziwą oryginalność programu. Co prawda stawia się w nim bazy, zbiera surowce i produkuje (szkoli) żołnierzy, ale... już sami żołnierze nie są tradycyjnie głupimi marines. Potrafią się skradać i czołgać, posiadają swoje własne umiejętności oraz doświadczenie, które oczywiście może wzrosnąć.

Wirtualne Impetum Gier - <http://gry.wp.pl/>

## ORIGINAL WAR

NAPRAWDĘ ORYGINALNA GRA STRATEGICZNA



Extra Gra w Internecie  
[www.extragra.com](http://www.extragra.com)  
Najświeższe informacje o projekcie  
Extra Gra. ZAJRZYJ!

Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę



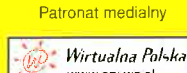
Gra ORIGINAL WAR PL na 2 płytach CD

Dokładna instrukcja do gry

Magazyn z ciekawymi informacjami i wkładkami do płyt

## ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY!

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką pozycją jest Original War - nowatorska gra strategiczna, zaskakująca nowymi pomysłami oraz pięknym wykonaniem. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 16 października kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!



© 2000 Altar Interactive i Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Wszystkie prawa zastrzeżone. Virgin jest zarejestrowanym znakiem towarowym Virgin Enterprises Ltd

Zamów grę ORIGINAL WAR z dostawą do domu:  
tel.: (0-22) 519 69 19,  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

**W SPRZEDAŻY OD 16 PAŹDZIERNIKA  
SZUKAJ W PUNKTACH Z PRASĄ**



# Game must go on

Jeszcze miesiąc temu nikt by nie uwierzył, że taka tragedia może spotkać najpotężniejsze państwo na świecie. Tyle niewinnych ludzi, tyle szkód i nieszczęść! Aż niezręcznie mi o tym pisać. Bo przecież takie czasopismo jak CD-Action ma służyć rozrywce i zabawie, czyli - w konsekwencji - ma dostarczać radości. A z czego tu się cieszyć, skoro cierpią tysiące?

Jest jeszcze jedna delikatna sprawa. Często zdarzało się, że rozmaite autorytety oskarżały gry komputerowe, a zwłaszcza przemoc w grach, o zły wpływ na młodzież. Ba, sugerowano nawet, że wzorce morderczych zachowań są przenoszone z gier do realnego życia i stąd się biorą napady na kolegów, strzelaniny w szkołach i cała masa tragicznych w skutkach zjawisk wśród młodocianych.

Nie chcemy polemizować z takim rozumieniem gier, ponieważ od zawsze twierdziliśmy, i uważamy tak nadal, że człowiek o zdrowych zmysłach, nawet jeśli jest jeszcze bardzo młody, potrafi odróżnić fikcję od życia i umie właściwie ocenić, co wolno robić w grze, a czego nie wolno nawet próbować naśladować w szkole czy na podwórku. Gdyby było inaczej, nigdy nie ośmielilibyśmy się rozdawać z czasopismem takich gier jak Virtua Fighter, Chasm, Worms czy Gangsters. To oczywiste, że nie chcemy, aby dzieci uczyły się, jak zostać gangsterem. Chcemy, żeby każdy miał szansę pobawić się komputerem i nic więcej.

Zajrzyjmy do sklepów z zabawkami. Na półkach leżą w rzadkach pistolety na piłki, kulki, lotki i wodę. Obok piętrzą się strzelby, karabiny maszynowe albo łuki, a za nimi stoją czołgi, myśliwce wojskowe i cały arsenał śmiertelnych (oczywiście tylko w realnym życiu) maszyn. I nic? Nie ma zakazów produkcji czy sprzedaży takich rzeczy? Taka już jest natura człowieka, że pasjonuje go broń. Nikt przecież nie myśli o kształceniu swojego trzyletniego synka w zabijaniu, kiedy kupuje mu błyskającą sztuczną laserem blaster. A ile uciechy ma synek (i tata)!

My też wychodzimy z założenia, że życie gangsterów może pasjonować tak, jak pasjonuje książka gangsterska, którą odstawia się natychmiast po przeczytaniu i zapomina o krwawych scenach w niej opisanych. Gra, zwłaszcza strategiczna, a taką grą są właśnie Gangstersi, ma jeszcze taką przewagę nad zabawkami i książkami o strzelaniu, że uczy myślenia. Każdy, bez względu na wiek, może rozegrać jedyną w swoim rodzaju partię czegoś, co w pewnym sensie można porównać do współczesnych szachów. Umieszczenie akcji w środowisku gangsterów to tylko wystrój - kostiumy i gadżety, które uatrakcyjniają klikanie. Dlatego uznaliśmy, że można i warto zaproponować taką pełną wersję Czytelnikom CD-Action.

A co oprócz pełnych wersji gier mamy jeszcze do zaoferowania i co warto przeczytać w tym numerze? Proponujemy ciekawy artykuł o filmach w grach komputerowych. Doczekaliśmy się też w końcu recenzji takich hitów jak NHL2, Red Faction czy Schizm. Mamy nadzieję, że wszyscy zdają sobie sprawę z faktu, że gra Schizm powstała w Polsce. To przecież firma Avalon jest jej twórcą! Ponadto zachęcamy do lektury niezmiernie pouczającego artykułu na temat nagrywarek DVD. Można się z niego dowiedzieć, czy nadchodzi koniec ery płyt CD.

Prawdziwym "gwoździem numeru" jest z pewnością relacja z targów ECTS w Londynie. Wielokrotnie zapowiadaliśmy zmierzść tej imprezy i wygląda na to, że tym razem słońce naprawdę zachodzi nad ECTS-em. Co za czasy! Ten świat odmierzany rytmem imprez targowych, który znamy i do którego się przyzwyczailiśmy, chyba odchodzi na naszych oczach w niepamięć. Ale gry trzymają się dobrze i na pewno przetrwają wszystko. Game must go on!

A co nas czeka w najbliższej przyszłości? Numer grudniowy CDA, który powinien pojawić się w sprzedaży... gdzieś na początku listopada. Tym, którzy teraz pukają się w czoło, krzywią, jakby cytrynę zjedli i grejpfrutem zakąsili itp., zalecamy otworzenie CDA na stronie poświęconej prenumeracie i lekturę tego tekstu. Tam z pewnością znajdziecie wyjaśnienie, dlaczego aż tak bardzo się śpieszymy. Po prostu dla nas rok ma 13 miesięcy... A ponieważ grudzień (nawet jeśli nadchodzi na początku listopada) kojarzy się z prezentami - to w numerze 12/2001 będziecie mieli drobnutki prezent. Nie oczekujcie, że będzie to najnowszy model GeForce doczepiony do CD-ka. Nic z tych rzeczy. (Chcielibyśmy, ale...) Tym niemniej powinniście się cieszyć...

No to do listopada, czyli do grudnia!

PS Czy zwróciliście uwagę na reklamę gry World War 3 w poprzednim CDA? Wiecie, co jest treścią WW3? Atak islamskich terrorystów na USA i zmasowany amerykański odwet... A pamiętacie slogan reklamowy tej gry - o fikcji, która staje się rzeczywistością? Oby tylko rzeczywistość nie stała się fikcją! Swoją drogą, tylko czekamy, aż ktoś udowodni czarno na białym że to, co zdarzyło się w USA, to efekt zły wpływ gier komputerowych (oraz przy okazji muzyki heavy metal) na psychikę terrorystów.

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

## Errata

W nr 10/01 chochlik drukarski zamienił nam tytuł tekstu o poważnej aplikacji (Power Address Manager) na... program dla dresiarzy (?) (Power Dress Manager). Przepraszamy za tę (niezmiernie komiczną) pomyłkę. Zaukłada też sygnaturka autora tekstu "Stereotypy postaci w grach". A popełnił ów tekst niejaki NightMare. Zainteresowanego przepraszamy za tego buraczka.



e-mail: cdaaction@futurenetwork.com.pl  
www.cdaaction.com.pl  
www.futurenetwork.com.pl

Numer 66  
Listopad 2001

## REDAKCJA

51-670 Wrocław, ul. Dębowskiego 57/61  
centrala tel. (0 71) 3452145

Redaktor Naczelny Zbigniew Bański

Zast. Redaktora Naczelnego Jerzy Poprawa

Zespół Redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Lewczuk,  
Łukasz Nowak, Aleksander Olszewski, Marcin Serkies,  
Andrzej Sitek, Jacek Smoliński

Stali Współpracownicy: Łukasz Bonczol, Paweł Omelko,  
Andrzej i Patryk Sawicki, Przemysław Ostrowski,  
Sławek Błyskal, Hubert Bartz, Paweł Musiałowski, Mariusz  
Turowski, Jan Jankowski, Maciek Kuc, Robert Hubacz,  
Wojtek Tarczyński, Jakub Komińczak, Norbert Petrich

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym,  
Janusz Oziom, Jakub Siepkowski

Opracowanie językowe i korekta  
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

## WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.  
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel./faks (0 71) 3412083  
e-mail: pcfomat@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta

tel. (071) 34 120 83

tel. (071) 34 218 41

tel. (071) 34 203 16

wew. 101, 102, 116

Reklama Jacek Budun

tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 wew. 104

tel. komórkowy (0) 502 206383

e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Reklama Kazimierz Serwin

tel. (071) 3452131, 3452138, 3452145 wew. 102

tel. komórkowy (0) 601 09 75 76

e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Biuro reklam w Warszawie Waldemar Poturniak

tel./faks (022) 6522637

e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations Promocja Joanna Korwin-Kijuc

tel. (071) 342 18 41 w.119

e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielec

SILVER SHARK SP. Z O.O.

JEST CZĘŚCIĄ

THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie  
Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych  
ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej  
pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych  
oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację,  
różnorodne sposoby zaspokajania czasu i pieniędzy oraz  
dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia  
pomaga stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na  
świecie firm wydawniczych: wydajemy już około 100 czasopism,  
ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i  
osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach.  
Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego  
efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman Chris Anderson  
Chief Executive Greg Ingham  
Chief Operating Officer Colin Morrison  
Tel +44 1225 442244  
www.thefuturenetwork.plc.uk  
Bath London Milan New York  
Paris San Francisco Wrocław

W tym wydaniu CD-Action znajdują się teksty oraz ilustracje  
z miesięczników PC Format, PC Answers i PC Guide.  
Wymienione czasopisma należą do Future Network Plc., UK  
2000. Wszelkie prawa zastrzeżone.  
Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub  
częściowo kopiowane, fotokopiuowane, reproduktowane,  
tłumaczone ani przekazywane do formy elektronicznej czy też  
odczytywanej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.  
Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń.  
Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz  
zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.  
Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich  
właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.



Media with passion

WYDAWCA PRASY

WYDAWCA PRASY

WYDAWCA PRASY

# Spis treści

## Zawartość CD

Zawartość Cover CD ..... 6

## W produkcji

Chrome ..... 34  
Clay Agent ..... 36  
Industry Giant 2 ..... 30  
Jazz & Faust ..... 38  
Polanie 2 ..... 32  
World of Warcraft ..... 22

## Za pięć dwunastą

Rally Trophy ..... 40  
Wiggles ..... 42

## Recenzje

Alien Nations 2 ..... 68  
Arcanum ..... 90  
Catan PL ..... 83  
eRacer ..... 72  
From Dusk Till Dawn ..... 74  
Hatefull Chris ..... 82  
Incredible Machines ..... 93  
Legend of the Prophet II ..... 81  
Legends of Might & Magic ..... 58  
NHL 2002 ..... 77  
Paris Dakar Rally ..... 80  
Primal Prey ..... 84  
Red Faction ..... 84  
Schizm PL ..... 54  
Steel Panthers World at War ..... 62  
Tajemniczy świat Might & Magic ..... 78  
Tobruk'41 ..... 56  
Toon Car PL ..... 65  
Traffic Giant Gold ..... 66  
Watchmaker ..... 94

## Sufler

Max Payne solucja ..... 95  
Max Payne sekrety ..... 97

## Nie tylko gramy

Action Net ..... 106  
DOS #12 ..... 109  
Kalejdoskop WWW ..... 106

## Multimedia

Beksiński. Komputerowy fotomontaż 1997-2000 ..... 112  
English Translator 2 ..... 114  
Licalista. Matematyka ..... 118  
Tell me more. Angielski dla dzieci ..... 117

## Sprzęt

Canon Digital IXUS V ..... 130  
Eliminator GamePad Pro ..... 124  
Gainward GeForce2 Pro/450 ..... 128  
Gravis Destroyer Tilt ..... 124  
HP Photosmart 912 ..... 132  
Logitech Cordless Desktop Optical ..... 126  
Logitech WingMan Attack 2 ..... 125  
MSI MS-8833 Ge Force 2 MX 400 ..... 129  
Nagrywarki DVD ..... 119  
Plustek OptiPro UT16 ..... 133

## Inne

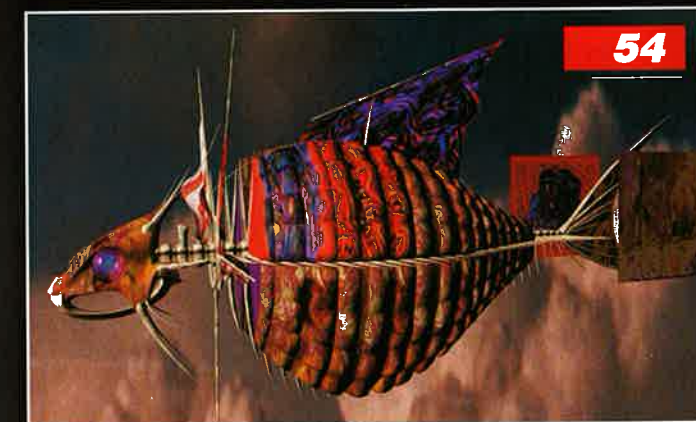
Action Redaction ..... 142  
ECTS - reportaż ..... 14  
Filmy w grach ..... 100  
FPP Zone ..... 103  
Gamewalker ..... 46  
Gangsters instrukcja ..... 9  
Gangsters okładka ..... 50  
Na Luzie ..... 110  
Okładka Worms ..... 116  
Prenumerata ..... 139  
Przemyslenia ..... 108  
Sobowtóry ..... 104  
Tipsy ..... 146  
Worms instrukcja ..... 11

## INDEKS GIER

Alien Nations 2 ..... 68  
Arcanum ..... 90  
Catan PL ..... 83  
Chrome ..... 34  
Clay Agent ..... 36  
eRacer ..... 72  
From Dusk Till Dawn ..... 74  
Hatefull Chris ..... 82  
Incredible Machines ..... 93  
Industry Giant 2 ..... 30  
Jazz & Faust ..... 38  
Legend of the Prophet II ..... 81  
Legends of Might & Magic ..... 52  
Max Payne solucja ..... 95  
NHL 2002 ..... 58  
Paris Dakar Rally ..... 77  
Polanie 2 ..... 32  
Primal Prey ..... 80  
Rally Trophy ..... 40  
Red Faction ..... 84  
Schizm PL ..... 54  
Steel Panthers World at War ..... 62  
Tajemniczy świat Might & Magic ..... 78  
Tobruk'41 ..... 56  
Toon Car PL ..... 65  
Traffic Giant Gold ..... 66  
Watchmaker ..... 94  
Wiggles ..... 42  
World of Warcraft ..... 22

# Hity numeru

## Schizm



Bardzo obszerna i bardzo efektowna wizualnie (tudzież bardzo trudna) polska przygodówka.



Samochodówka, która ożywiła mocno już zbliżowanych redakcyjnych fanów czterech kółek. I choć trzeba przywyknąć do jej systemu sterowania, to ogólnie wzbudziła baaardzo pozytywne reakcje.






Dobra wieść dla fanów FPP Red Faction zapowiadał się na naprawdę dobrą grę - okazało się, że jest jeszcze lepszy niż sądziliśmy!



Taka postmodernistyczna gra cRPG, gdzie magia i technologia w jednym stały domu. Gra budzi emocje; albo będziesz bardzo zachwycony, albo... mniej :).



## Przypominamy, że:

-  - gra/program w pełnej wersji;
-  - gra wykorzystuje akceleratory grafiki, ale działa i bez nich;
-  - gra wymaga akceleratora do działania.

Jeśli z jakichkolwiek przyczyn nie odpowiada ci nasze menu, zamiast niego odpal plik startlow.exe w głównym menu CD. Uruchomi to prostą i szybką, ale funkcjonalną przeglądarkę.

## Gangsters: Organized Crime

(Eidos Interactive)

Rodzaj: RTS/sim/ekonomiczna  
Premiera: 12 '98  
Recenzja w CDA: 2/99  
Ocena: 8  
Wymagania minimalne: P133, 16 MB RAM, Win 9x, DirectX, 140 MB na HDD  
Wymagania sugerowane: P166, 32 MB RAM

PEŁNA  
WERSJA

I znów mamy okazję wcielić się w skóry "bad guys". O ile jednak w GTA byliśmy pospolitym rzeźmieszkim, tutaj wcielamy się w gangstera. Sami zobaczcie, że nie jest tak prosto zarządzać "syndykatem zbrodni", że kierowanie mafią przypomina (przynajmniej w niektórych aspektach) prowadzenie ogromnego przedsiębiorstwa. O ile czujesz się na siłach, by wziąć na barki ten ciężar - zapraszamy do zabawy.

Tipsy - patrz str. 146



## Icewind Dale: Heart of Winter - Trials of the Luremaster PL

(Black Isle)

Wymagania: pełna wersja ID: HoW  
Minidodatek, wymaga zainstalowanej polskiej wersji gry Icewind Dale oraz rozszerzenia Serce Zimy. Instalacja zajmuje ok. 120 MB. Dodatek zawiera nowe potwory, przedmioty, zagadki i pułapki. Po instalacji i uruchomieniu gry udaj się do Gwiżdżącej Szubienicy w Samotnej Kniei, przyjacielu... Twa podróż tam właśnie się rozpocznie.

A konkretniej: 2 nowe tereny do zwiedzenia (z sublevelami), 40 nowych magicznych przedmiotów, 1 zupełnie nowy potwór oraz 4 "pożyczone" z cyklu Baldur's Gate.

PEŁNA  
WERSJA  
PL

Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu z tym demem na HDD (rozmaite pliki o nazwach readme, doc, info itp.). Zamieszczane na łamach CDA klawiszologia to zwykłe ściągę minimum, która umożliwiła granie, ale najczęściej nie wyczerpuje wszystkich możliwości obsługi.

**Uwaga 1!** Ponieważ niektóre z dem automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest mieć jak najwięcej wolnego miejsca (w tym numerze 300 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować niepoprawnie!

**Uwaga 2!** Nie przejmujcie się podawanymi wymaganiami sprzętowymi dem - po prostu próbujcie je instalować. Często okazuje się, że gra działa na dużo słabszym sprzęcie niż teoretycznie powinna.

## Worms

(Team 17)

Rodzaj: zręcznościowa  
Premiera:  
Wymagania minimalne: dowolny PC  
Wymagania sugerowane: dowolny PC nie mający więcej niż 5 lat :)

Kolejny raz mamy dla was grę ABSOLUTNIE kultową. Któż z graczy nie grał albo choć nie słyszał o Robalach? Takowych chyba nie ma. A jeśli są - zaraz zobacz, ile stracili! A ponieważ część pierwsza jest już praktycznie nie do zdobycia, postanowiliśmy właśnie za jej pomocą przypomnieć wam ów cykl. Ta gra, choć wizualnie mocno się zeszarała, nie straciła NIC z grywalności. Bawi dziś tak samo jak w roku 1996. Zaraz się o tym przekonacie...

PS Gierka jest ewidentnie pod DOS i tylko pod DOS. My wszelako postaraliśmy się, by ładowała się także z poziomu Windows, choć (niestety) w tym przypadku płacicie za to... brakiem dźwięku. Możecie jednak spróbować samodzielnie przywrócić dźwięk w tej grze (jeśli chcecie i potraficie). Jak to uczynić - opisaliśmy w instrukcji. I do jej lektury GORĄCO zachęcamy!

Tipsy - patrz strona 146



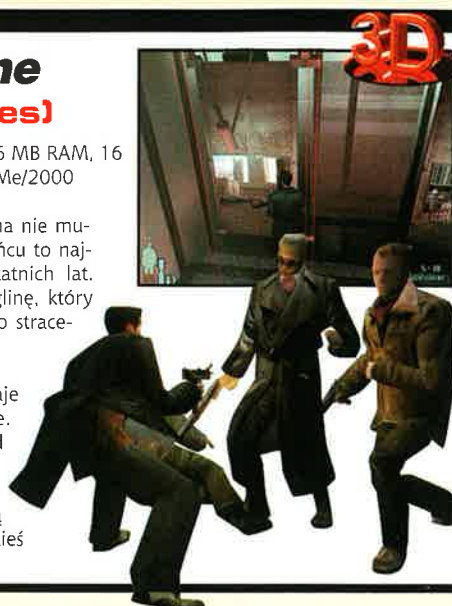
## Max Payne

(GoD Games)

Wymagania: PII 450, 96 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win9x/Me/2000

Noooo, chyba tego dema nie muszę przedstawiać? W końcu to najgłośniejsza gra TPP ostatnich lat. Wcielacie się w Maxa, glinę, który nie ma już nic więcej do stracenia.

Zobaczcie, jaką radość daje matrixowy bullet time. Kropnijcie paru "bad guys"... O ile, naturalnie, wasz sprzęt udźwignie to demo. Tja. Swoją drogą, zajmuje ono jakieś 170 MB na HDD.



## Codename Outbreak

(GSC Game World)



Wymagania: P2-266, 128 MB RAM, DirectX 8.0, Win 9x/ME, akcelerator 8 MB

Wyobraźcie sobie Operation Flashpoint - ale z akcją osadzoną w 2012, z komandosami wyposażonymi w wielofunkcyjną broń (od karabinu maszynowego poprzez snajperkę aż po wyrzutnię rakiet). Tu również możecie wydawać rozkazy innym komandosom - i na pewno nie wystarczy tylko strzelać w co popadnie, jako że mamy tu do czynienia zarówno z bardzo realistyczną symulacją żołnierzy, jak i ambitną strzelaninką. W skrócie: "tactical 3D-shooter FPP/TPP". Demo zajmuje ponad 170 MB na HDD. Oferuje dwie misje solowe i tryb multiplayer.

### Klawiszologia

W/X/A/D - sterowanie  
Z - kucnij  
Spacja - skok  
1-7 - broń  
Ctrl - ognia  
Enter - otwórz/uruchom  
M - powiększenie  
R - przeładuj  
= - następny waypoint na mapie  
/ - miniview mode  
[f] - skala mapy  
Backspace - duża mapa  
P - pauza  
F4 - przełączanie pomiędzy żołnierzami  
F5 - wydajesz rozkaz: COVER ME  
F6 - wydajesz rozkaz: ATTACK  
F7 - wydajesz rozkaz: STAND GROUND  
F8 - wydajesz rozkaz: HOLD FIRE/FIRE AT WILL



## Sheep, Dog n' Wolf

(Infogrames)

Wymagania: PII 300 MHz, 64 MB RAM, DirectX 8.0 a, Windows 95/98/Millennium

Extra! :) Gra z bohaterami kreskówek Warner Bros (Kaczor Duffy udziela ci instrukcji! gościnnie pojawia się też Struś Pędziwiatr), i to w klasycznym, doskonale oddanym stylu tychże filmików. W tym epizodzie wcielamy się w pechowego kojota (Willy'ego Geniusia), który usiłuje podkraść owieczki strzeżone przez psa pasterskiego. I wbrew pozorom nie wystarczy sama zręczność, bez kombinowania nie masz szansy ukończyć rozgrywki. Co do mnie - ubawiłem się po pachy, zresztą nie ja jeden, bo kilka osób "testowało" to demo długo i z zaangażowaniem, porykując sobie radośnie. Ponad 102 MB na HDD - ale warto! Aha - nie zdziwcie się, jeśli po krótkiej przygodzie ze Strusiem zobaczycie napis Game Over - spoko, po tym tekście nie kończycie gry, ale wchodźcie w tryb treningowy...

**Uwaga 1:** Demo NIE zadziała na kartach: Banshee, 1740, MGA G100 A, Savage 3D, Savage 4, Savage 4 Pro +, Riva 128 zx.

**Uwaga 2:** Instalator jest wprawdzie po francusku, ale w demie jest parę języków do wyboru. Za każdym razem kliknięcie "jouer" uruchomi grę.

Kursory - sterowanie  
X - klawisz akcji  
Spacja - skok  
Z - gazuuu  
Lewy Shift - widok FPP!  
A/S - kamera  
Lewy Ctrl - idziemy POWOLI



## Fishing Simulator 2

(J.C. Spoon)

Wymagania: P266, 16 MB RAM, Win 9x, DirectX

Ot, po prostu łowienie rybek. Kto lubi - będzie się nieźle bawił, 8 MB na HDD.



## Aliens vs. Predator 2

(Monolith)



Wymagania: PIII 450, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator, Win9x/Me/2000/XP

Tjaa, Alien i spółka powracają! Na razie jako demo, w którym prowadzimy komandosa na jednym levelu. Demo zajmuje 93 MB. Warto zwrócić uwagę, że nasz kapral jest nie tylko dodatkiem do broni, ale także... hakerem!

**UWAGA:** Ponieważ demko robione jest z myślą o angielskim obłożeniu klawiatury, u nas mogą być problemy. Proponuję więc dwa wyjścia: a) zmiana obłożenia klawiatury; b) redefiniowanie klawiszy sterujących (inaczej niektóre mogą nie działać!).

### Klawiszologia (skrótowa)

w/s - lewo/prawo  
Kursory - sterowanie  
Lewy Shift - bieg (+ odpowiedni klawisz sterujący, rzecz jasna)  
Spacja - skok, wspinanie się  
Myszka - dwa tryby ognia  
E - aktywacja przedmiotów  
Tab - założenia misji  
Lewy Ctrl - kucnij  
/ - powstań/przykucnij  
Q - następna broń  
Z - poprzednia broń  
X - włącz latarkę  
R - przeładuj broń  
F - rzuć flarę  
H - hackomat :)  
1-4 - broń



## Deer Avenger 4

(Simon And Schuster)

Wymagania: PII-333 MHz, 64 MB, akcelerator

Prześmieszna gra (o ile akceptujesz bardzo rubaszny humor, w którym sporą rolę odgrywają potężne pierdnięcia i mało wykultne komentarze głównego bohatera [whats - biip - happen, it's - biip, biip, biip - hurt!]). Parodia Rambo i symulatorów polowań. Jelonek Bambo poluje na ludzi (ale oni na niego też), posługując się całym arsenałem myśliwskich środków (broń, wabiki, kamuflaż... pierdnięcia). Nie jest prosto znaleźć myśliwego (zwykle to seksowne panienki). Gra w konwencji TPP (a czasem FPP). I tylko 12 MB na HDD. Nie jest to strasne dla każdego, ale ja ubawiłem się - biip - nieźle. W dokumentacji znajdziecie sporo użytecznych wskazówek...

Kursory - sterowanie  
Shift + kursory - wolniejsze poruszanie się  
Prawy Ctrl - wyjmij/schowaj broń  
R - przeładuj broń  
LMB - ognia!  
RMB - użyj lornetki (o ile masz)

## Kill 'Em All

(Staffan Modig)

Wymagania: P-233, 32 MB, DirectX, Win9x/00/ME

Strzelawka... troszkę w złym smaku (szczególnie tytułowy obrazek). Strzelamy z kilku rodzajów broni do lądujących na spadkach pluszowych króliczków. Nie polecam dla totalnych małolatów. Ogólnie ubawią się za to ludzie o czarnym poczuciu humoru i wkurzeni na świat. 3 MB na HDD. Obsługa za pomocą myszy.





## Colobot (Epsitec SA)



Wymagania minimalne: PII300 MHz, 64 MB, akcelerator 16 MB



Niesamowita gra. Łączy strategię, sim i... naukę programowania w języku (naturalnie mocno uproszczonym!) podobnym do C+++. Do tego w 3D! A ściślej: kosmonauta musi przeżyć na obcej planecie (sporo nieprzyjemnych stworów). W tym celu musi uruchomić i ZAPROGRAMOWAĆ rozmaite automaty. Przy czym NAPRAWDĘ piszemy programy sterujące tymi maszynami, kompilujemy je i uruchamiamy... a od naszych zdolności zależy, jak skuteczne będą automaty. Dodać zaś należy, że grafika 3D jest bardzo przyjemna... Demo oferuje 5 misji treningowych i jedną misję bojową. Obowiązkowa zabawa dla tych, którzy chcą się przekonać, czy mają zadatki na programistę! 36 MB na HDD.

### Klawiszologia (skrótowa)

- Kursory** - sterowanie astronautą  
**Shift i Ctrl** - sterowanie napędem rakietowym astronauty i botów  
**Enter** - wybrany bot zaczyna wykonywać swoje podstawowe działania  
**Spacja** - ujęcia kamer (Num pad) - pauza + ostatnie komunikaty  
**Tab** - wybierasz następny obiekt  
**Home** - wybierasz astronautę  
**F1** - rozmaite przydatne informacje  
**F2** - podpowiedzi do programowania  
**F3** - gdy edytujesz program, dostajesz informację o znaczeniu danej funkcji  
**F4-F6** - szybkość gry  
**Esc** - menu

## ToonCar PL (Life Line)



Wymagania: P166, 32 MB RAM, akcelerator, Win 9x/00, DirectX

### POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

Zabawna zręcznościówka w 3D. Wyścigi + dodatkowe atrakcje. Prywatnie radzę ustawić fizykę jazdy na... minimalny poziom, dzieją się wtedy (podczas jazdy) bardzo zabawne rzeczy. Styl grafiki w klimatach Toy Story (czyli troszkę cukierkowaty), przyzwyczajone polskie speechy, 2 postacie, 1 tor, 1 pojazd, 1 tryb jazdy, całość na 81 MB. Mi się podobało.

## Ultimate Steroids (Dreamscape)



Wymagania: PII 300, 32 MB RAM, Win98/ME, akcelerator

**PEŁNA WERSJA GRY** - wbrew pozorom nie jest ona adresowana do pakerów i dresów :). To klon popularnych Asteroids, tyle że w 3D i z ok. 10 rodzajami broni. Do tego 22 levele. Jak ktoś lubi takie gry (a są tacy, którzy NIE lubią?!), to powinien się tym zainteresować. Tym bardziej że grać można w 1-2 osoby, a sama gra zajmuje 6 MB na HDD i ma sporo fajnych muzyczek w tle.

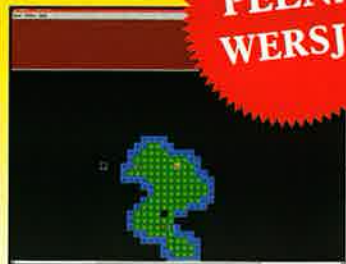
### Klawiszologia

- Kursory** - sterowanie (uwaga, strzałka w górę włącza silniki)  
**Ctrl** - ogniaaa!  
**F1** - nowa muzyczka  
**Esc** - cisza ma być!  
**F5-F8** - cheats

**PEŁNA WERSJA**

## Empire for Windows

Wymagania: zasadniczo dowolny PC



**PEŁNA WERSJA**

**PEŁNA WERSJA GRY.** Aaaa... to jedna z NAJ-KLASYCZNIJSZYCH gier strategicznych w historii nie tylko PC, ale i w ogóle wszystkich możliwych komputerów (sam grałem w to na C-64). Tzn. jest to remake tej klasyki, ale z równie ohydą grafiką jak pierwowzór :). AI komputera zaś dorównuje grafice... I wiecie co - to wszystko się NIE LICZY! Bo gra ma GENIALNĄ grywalność i nic na to nie poradzę (i nie zamierzam!). Ja wprowadzę wolę nieco inną, bardziej rozbudowaną wersję Empire (DeLuxe), ale każdemu, kto lubi turowe strategię, gorąco tę gierkę polecam. Tym bardziej że to pełna wersja, a nie demo. I do tego zajmuje śmiesznie mało miejsca na HDD.

## Pearl Harbor: Strike at Dawn (Koch Media)



Wymagania: P2-266, 64 MB, akcelerator 16 MB, Win 9x, DirectX

Taka strzelawka (moim zdaniem, całkiem niezłą) zaprawiona odrobiną symulacji. Japończycy atakują Pearl Harbor, my atakujemy ich. 18 MB na HDD. Dwie misje do przejścia. Szybkie, dynamiczne i wcale nie takie znów proste.

## Downtown

Wymagania: P400, 64 MB, DirectX, Win 9x, wskazany akcelerator

Hmmm... troszkę ciężko to zdefiniować. Budujemy od podstaw siedzibę dla swoich ludzi itd. Hm... Settlers + Sims + SimCity? No, tak mniej więcej... Niestety twórcy nie dodali żadnej dokumentacji itp. Więc mogę powiedzieć tylko, że jest dość trudne, wygląda średnio i zajmuje ok. 25 MB na HDD.



## PROGRAMY

Windows Media Player 7  
 DirectX 8.0 dla Win9x/Me  
 DirectX 8.0 dla WinNT/2000  
 SciTech Display Doctor 6.53  
 Protector Plus 200 7.1

## BONUS

Bonus 1  
 Bonus 2  
 Taverna RPG  
 Action Mag  
 Cheat Machine Pl  
 Emu Kounick  
 Esensja  
 RTS Area  
 Speed Zone  
 Adventure Zone  
 Srebra WWW  
 Sport Center  
 Pomocna Dłoń  
 FPP Zone  
 FAQ  
 ECTS - fotoreportaż

## Smart CyberFly (XDYNE INC.)

Wymagania: P266, 32 MB, Win 9x, DirectX, wskazany akcelerator

Stalowa mucha w stalowej pajęczynie, atakowana przez stalowe pajaki (brakuje tylko Jima DiGriza, znanego jako Stalowy Szczur :)). A tak naprawdę, to jest to zmuszająca do myślenia gra logiczna, zasadami ogólnie zbliżona do "wilków i owiec". Tyle że w ładnej grafice. Macie aż 3 minuty (hm, hm) na uratowanie muchy. 10 MB na HDD.



## INDEKS DEM

Aliens vs. Predator 2  
 Codename: Outbreak  
 Colobot  
 Deer Avenger 4  
 Downtown  
 Empire for Windows  
 Fishing Sim  
 Kill 'Em All  
 Kings Quest Remake  
 Max Payne  
 Pearl Harbor: Strike At Dawn  
 Sheep, Dog 'N Wolf  
 Smart CyberFly  
 Toon Car PL  
 Trials Of the Luremaster PL  
 Ultimate Steroids

# GANGSTERS - ORGANIZED CRIME

Ten tekst zawiera najświeższe informacje dotyczące gry Gangsters oraz informacje, którą pozwolą uporać się z głównymi problemami i pytaniami, jakie możesz mieć w związku z grą lub jej instalacją na komputerze.

### Zawartość

- I. MINIMALNE WYMAGANIA
- II. OGÓLNE PORADY TECHNICZNE
- III. OGÓLNE WIADOMOŚCI O GRZE
- IV. CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GRY
- V. POPRAWKI DO INSTRUKCJI

## I. WYMAGANIA MINIMALNE

KONIECZNE:  
 Pentium 133  
 16 MB RAM  
 2 MB SVGA Video Card  
 4x CD-ROM  
 100% Windows '95, '98 & karta dźwiękowa

ZALECANE:  
 Pentium 166  
 32 MB RAM  
 2 MB SVGA Video Card  
 8x CD-ROM  
 100% Windows '95, '98 & karta dźwiękowa

Oczywiście, aby grać, trzeba mieć CD Gangsters.

## II. OGÓLNE PORADY TECHNICZNE

- PODCZAS GRY NIE WYJMUJ CD Z GRAJĄ NA NAPĘDU!

- Jeżeli zobaczysz ostrzeżenie: "Please check disk space, you need at least 50 MB free", upewnij się, że masz co najmniej 50 MB wolnej przestrzeni na HD. Trzeba ci też będzie dodatkowo wolnej przestrzeni na zapis gry (save).

- Gdy po raz pierwszy ją uruchomisz, ustawienia dźwięku zostaną pobrane z systemu w twoim komputerze (Windows). Jeżeli je zmienisz, gra zapamięta nowe i odtworzy podczas ponownego uruchomienia gry. Po wyjściu z programu system wróci do właściwych mu ustawień.

- Jeżeli na ekranie zobaczysz komunikat: "Error... Sorry. Unable to start game as I can't access the direct draw driver. Please try 256 colour mode in 640 x 480, 800 x 600 or 1024 x 768", to z pewnością musiałeś przypadkowo uruchomić podczas gry w Gangsters inną ikonę na desktopie. Po prostu uruchom Gangsters ponownie, a wszystko powinno wrócić do normy.

## III. OGÓLNE WIADOMOŚCI O GRZE

### GRA W TRYBIE MULTIPLAYER

- Grę Gangsters można uruchamiać w trybie multiplayer. Aby dokładnie dowiedzieć się, jak to zrobić, zajrzyj do pliku MplayerReadme pod plikietką Gangsters.

- Wykorzystanie SCENARIUSZA (SCENARIO) podczas gry w trybie MULTIPLAYER może przyspać w udziale jedynie GOSPODARZOWI (HOST). Aby to uczynić, zrób, co następuje:

Kliknij **GAME OPTIONS**. Zostaniesz przeniesiony cię do ekranu **GAME OPTIONS SCREEN**.

Na tym ekranie kliknij **SCENARIUSZE (SCENARIOS)**. Zostaniesz przeniesiony cię do osiągalnych w trybie Multiplayer scenariuszy.

Kliknij nazwę scenariusza, a potem **LOAD SCENARIO**. Wrócisz na ekran **GAME OPTIONS**.

Kliknij **OK**, potwierdzając wybór. Wrócisz na ekran **MULTIPLAYER**.

Kliknij **CREATE GAME**. Szczegóły scenariusza wybranego przez GOSPODARZĄ zostaną przesłane do reszty graczy.

Wszyscy gracze powinni kliknąć **JOIN GAME**.

A potem **START GAME**, by rozpocząć rozgrywkę.

### Uwaga!

Angielska instrukcja do Gangsters to ponad 100 stron... Dlatego tutaj zamieszczamy tylko jej wersję mini. Pełny tekst instrukcji (po polsku!) powinniście znaleźć za miesiąc dołączonym do Action Plus.

Gry multiplayer nie da się uruchomić na wersjach pochodzących z rozmaitych krajów.

- Jeżeli masz jakiś tekst w skrzynce **SESSION NAME**, program sprawdzi, czy zamierzasz rozpocząć nową grę i czy nie są dostępne inne sesje.

- Aby załadować grę przez INTERNET, wszyscy gracze muszą mieć trwały adres IP.

- Do zamykania okienka Chat można używać klawisza **[TAB]**.

- Podczas grania w trybie **MULTIPLAYER** masz dostęp do opcji przyspieszania czasu (**Accelerated Time**). Pojawienie się wiadomości przeznaczonej dla któregoś z graczy zwolni zegar do normalnej prędkości. Czas można przyspieszyć, korzystając z klawiszy **[<]** i **[>]**.

ścić ten ekran, kliknij uniesiony w górę kciuk.

- Grając w **GANGSTERS**, nie wyjmuj płyty CD z napędu!

- Na ekranie **TUTORIAL** zawarty będzie przegląd **TUTORIALI**. Sugerujemy, żeby przed wejściem w poszczególne scenariusze ćwiczebne zapoznać się z przeglądem.

- Liczba oprychów (**Hoods**) w twoim gangu zawsze dotyczy tych, którzy załatwiają dla ciebie jakiegokolwiek interesy.

- Zawsze miej kilku zapasowych oprychów na podórędziu.



## IV. CHARAKTERYSTYCZNE CECHY GRY

Niektóre właściwości gry są albo nowe, albo warte wzmianki. Oto one:

- Po uruchomieniu gry (za pierwszym razem) pierwszym ekranem, widocznym w notatniku Szefa Gangu (**GANG ORGANIZER**), będzie tygodnik (**NEWSPAPER**). Ponadto zobaczysz okienko ukazujące status dyplomatyczny (**Diplomatic Status**) między tobą a szefami trzech pozostałych rywalizujących z twoim gangów. Aby oczy-

- Kliknięcie klawisza **[SPACE]** na ekranie **GANG ORGANIZER** zmienia widok z **CITY PLAN** na **ROOFTOP VIEW**, i odwrotnie.

- Jeżeli jeden z twoich poruczników straci kilku oprychów i nie może już przywrócić posłuchu (**REPEAT ORDER**), poniesiesz poważne straty.

- Prawnik (**LAWYER**) i księgowy (**ACCOUNTANT**) NIE pokazują rezultatów, jakie przyniosły ich poprzednie zalecenia w meldunku z ostatniego tygodnia ("Last Week's Orders"). Rezultaty, jakie przyniosło wykorzystanie rad do radców, możesz uzyskać bezpośrednio od nich samych. Prawnik trzyma też wszystkie wyniki własnych porad w swoim raporcie.



- Księgowy pomoże ci ukryć większe ilości gotówki z nielegalnych źródeł dochodów (ILLEGAL INCOME).

- Możesz oczywiście spróbować robić to na własną rękę, ale doświadczony księgowy podwoi twe zyski.

- Oprychowie, którzy najlepiej nadają się do prowadzenia przedsięwzięć, mają wysokie oceny w prowadzeniu interesów (BUSINESS) i w zdolnościach organizacyjnych (ORGANISATION).

- KOSZT rozkręcenia (SETTING UP) interesu rozkłada się na kilka tygodni potrzebnych do jego uruchomienia.

- Kolorowa skala pokazana wraz z mapą zmienia się od bieli do ciemnej zieleni. Biel to wartość najwyższa, ciemna zieleń najniższa, zaś kolory pośrednie to oczywiście wartości pośrednie.

- Gwiazdki pokazane przy oprychu w okienku Przedsięwzięć ukazują jego przeciętne zdolności w prowadzeniu interesów (BUSINESS), jak i jego zdolności organizacyjne (ORGANISATION).

- W oknie budynku (BUILDING WINDOW) tekst wskazuje stopień bezpieczeństwa danego miejsca.

- Nielegalne przedsięwzięcia pokazane są na mapie KOLOROWĄ GWIAZDKĄ. Przedsięwzięcia, którymi nie kieruje dany oprych, przedstawiono w postaci znaku zapytania na ROOFTOP VIEW ONLY.

- Bimbrownie (MOONSHINE STILLS) nie przynoszą bezpośredniej korzyści, ale produkują książkoczkę dla lokali z nielegalnym wyszynkiem (SPEAKEASIES). Bez bimbru lokale zaczynają przynosić straty ("Do not make any profit. They produce LIQUOR for the SPEAKEASIES").

- W fałszerniach (COUNTERFEIT PRESSES) produkuje się fałszywe pieniądze (Counterfeit Money). Same w sobie nie przynoszą dochodu, ale rozprawdzają pieniądze przez sieć twoich przedsiębiorstw - wyprany szmal przekazujesz ogółowi. Dochód z przedsiębiorstwa wzrasta o 50 %.

- Pranie FAŁSZYWYCH PIENIĘDZY sprawia, że twoje przedsiębiorstwa stają się bardziej dochodowe, a to podwyższa ich wartość.

- Skradzione towary (STOLEN GOODS) można zdobyć w napadach rabunkowych (RAIDS), które są dokonywane z pomocą ciężarówek (TRUCKS).

Możesz pozbywać się tych dóbr tylko w przedsiębiorstwach określonego typu, takich jak miejsca handlu używanym towarem (PAWN-BROKER), domach aukcyjnych (AUCTION HOUSES) lub poprzez handlarzy antykami (ANTIQUÉ DEALERS).

- Sprzedaż kradzionych towarów podnosi ich dochodowość o 50 %.

- Niektóre przedsięwzięcia przynoszą straty w rejonach, gdzie cena ziemi jest wysoka (hale sportowe "GYMS", baseny "POOL HALLS", składowiska śmieci "JUNKYARDS").

- Eksport (EXPORT) przynosi straty - niewielkie, ale zawsze.

- Jeżeli oprych eksportujący dobra zostanie zabity, kierowca dostawi to-

war na miejsce przeznaczenia (port albo bocznica kolejowa), ale potem zniknie z pieniędzmi.

- Podczas wyborów (ELECTION) gracz otrzyma głosy (VOTES) obliczone na podstawie stopnia wrogości (HOSTILITY) w rejonie przezeń kontrolowanym. Głosy w rejonach zielonych (najniższy stopień niechęci) to poparcie 100%, głosy w rejonach białych to 0 %.

- W tygodniu roboczym kliknięcie ludzi w STREET VIEW ukaże przy nazwisku jego mości broń, jaką przy sobie nosi.

## V. POPRAWKI DO INSTRUKCJI

- Kiedy po raz pierwszy wejdiesz do oddającego możliwości gry TUTORIALA, na tygodniku pokaże się okno dyplomacji. Na początku Tutoriala, Scenariusza czy normalnej gry pojawi się status dyplomatyczny pomiędzy tobą a pozostałymi Szefami Gangów.

- W Tutorialu 2 nie ma możliwości kliknięcia biura (Office) w trybie STREET VIEW. Kliknij [spację], by przejść do ROOFTOPVIEW, potem dwakroć ikonę biura. Kiedy zechcesz przejść do STREET VIEW, ponownie kliknij [spację].

- W Tutorialu 3 instrukcja odsyła do Tutoriala 1, by zobaczyć, jak się rozmieszcza broń. W Tutorialu 1 nie masz do czynienia z bronią, zatem zignoruj do sekcji WEAPONS w zasobach (RESOURCES) i zobacz, jak to zrobić.

- W Tutorialu 4 upłynie wiele czasu pomiędzy wysadzeniem w powietrze piekarni przez Sarę Flood a dotarciem do mostu przez Fidela Costę i Dionę Murphy'ego. W tym czasie możesz się rozejrzeć po mieście albo włączyć przyspieszenie czasu.

- W Tutorialu 4, kiedy Dion Murphy idzie ku skrzyżowaniu głównych ulic, w każdej chwili może się natknąć na nieprzylacielskich oprychów. Jeżeli do tego dojdzie, możesz mu wydać rozkaz, by zabijał wszystkich jak leci.

- Scenariusze w SINGLE PLAYERZE rozgrywasz jak normalne gry. Gracz wygrywa, eliminując rywali, po czym zostaje burmistrzem lub przechodzi do działalności wyłącznie legalnej. Celem każdego scenariusza w trybie multiplayer jest wyłącznie eliminacja rywali.

- Domyślne ustawienia nazw zespołów w nieanglojęzycznych wersjach gry zmieniono na imiona poruczników.

- W magazynie (Warehouse) można przechowywać do 300 baryłek bimbru (LIQUOR) lub kradzionego towaru (STOLEN GOODS) plus do 30 paczek fałszywych pieniędzy.

- Guzik CD TRACKS aktualnie oznaczano jako CD PLAYER.

## KLAWISZOLOGIA

### Notatnik Szefa Gangu (GANG ORGANIZER)

FUNKCJA	KLAWISZ
Pomoc	?
Sekcja poruczników	[F1]
Sekcja księgowości	[F2]
Sekcja prawników	[F3]
Sekcja dyplomacji	[F4]
Tygodnik	[F5]
Wykresy	[F6]
Mapki miasta	[F7]
Opcje gry	[F8]
Zmieniaj City Plan/Rooftop view	[Space]
Porucznik 1	1
Porucznik 2	2
Porucznik 3	3
Porucznik 4	4
Porucznik 5	5
Porucznik 6	6
Porucznik 7	7
Porucznik 8	8
Otwórz tablicę ogłoszeń	[C]
Sekcja oprychów	[H]
Sekcja pojazdów	[V]
Sekcja broni	[W]
Potwierdź	[Return/Enter]
Cofnij	[Escape]
Ładuj grę	[CTRL+L]
Zapisz grę	[CTRL+S]
Wiadomości (tryb Multiplayer)	[F9] to [F12]
Zamknij Chat Window (Multiplayer only)	[Tab]
Wyjdź z gry	[CTRL+Q]

### Tydzień roboczy (THE WORKING WEEK)

FUNKCJA	KLAWISZ
Pomoc	?
Pauza	[P]
Plan miasta	[Insert]
Rooftop View (widok z dachu)	[Home]
Widok ulic (Street View)	[Page Up]
Zmień Street View/Rooftop View	[Space Bar]
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 1	1
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 2	2
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 3	3
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 4	4
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 5	5
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 6	6
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 7	7
Pokaż kolejno gangsterów z bandy 8	8
Przyspiesz bieg czasu o jedną działkę	[>]
Zwolnij bieg czasu o jedną działkę	[<]
Usuń/zastąp budynki	[B]
Wykończ porządek uliczny	[F1]
Pogwałć porządek uliczny	[F2]
Zakłóć porządek uliczny	[F3]
Przejdź do porządku ulicznego	[F4]
Zamknij porządek uliczny	[Escape]
Pokaż wiadomości z pola walki	[F5]
Pokaż wiadomości gangsterów i policji	[F6]
Pokaż wiadomości, których nie odebrałeś	[F7]
Pokaż nadchodzące wiadomości wg ich ważności	[F8]
Wiadomości (tylko Multiplayer)	[F9] to [F12]
Zamknij okno Chat (tylko Multiplayer)	[Tab]
Wyjdź z gry	[CTRL+Q]

# INSTRUKCJA DO WORMSÓW

## Instalacja gry Worms

### UWAGA!!!

1. Gra NIE współpracuje z systemami Windows NT, Windows 2000 i Windows ME.

2. Przygotowany przez nas programik pozwala uruchomić grę bez dźwięku. (Jeśli dźwięk nie działa, należy grę skonfigurować ręcznie.) W zamieszczonym poniżej opisie znajduje się instrukcja obsługi tego programiku.

3. Z tej instrukcji należy skorzystać również wówczas, gdy nie zadziała przygotowany przez nas programik instalacyjny.

### Korzystanie z programu instalacyjnego

Po włożeniu płyty do napędu powinno automatycznie uruchomić się menu instalacyjne. Jeśli tak się nie dzieje, należy uruchomić z płyty CD z grą program menu.exe.

Jeśli chcesz zagrać w grę Worms, musisz najpierw podmienić pliki startowe autoexec.bat i config.sys. Operację wykonujemy za pomocą przycisku "Podmień pliki systemowe" w menu.

(W przypadku gdy chcesz, aby gra uruchomiła się z dźwiękiem, musisz sięgnąć do dokumentacji posiadanej karty muzycznej, skopiować na dysk twardy odpowiednie sterowniki i ręcznie zmodyfikować pliki startowe.)

Po zamianie plików należy zrestartować komputer. Proszę pamiętać o zamknięciu wszystkich programów i zapisaniu wszystkich danych.

Po restarcie komputera pojawią się dwie pozycje do wyboru: Windows i Worms. Za pomocą klawiszy kursorów należy wybrać drugą pozycję, czyli Worms.

Jeśli jest to pierwsze wystartowanie gry, zostanie uruchomiona instalacja. Nie zmieniajcie nazwy i położenia katalogu gry.

Po instalacji program uruchomi się i można zaczynać zabawę.

Po zakończonej grze, jeśli chcesz przywrócić system do pierwotnego stanu, musicie po wejściu do Windows ponownie uruchomić menu z płyty, a następnie wybrać opcję "Przywróć pliki systemowe" - program przywróci pierwotne wersje plików startowych, a jednocześnie zabezpieczy zmienione przez was pliki autoexec.bat i config.sys. Teraz należy ponownie zrestartować komputer i można swobodnie pracować.

Problemy, jakie mogą się pojawiać przy instalacji gry Worms

### 1. Kłopoty z niektórymi napędami CD-ROM.

Na początku instalacji może pojawić się komunikat o wystąpieniu błędu odczytu z napędu. Problem występuje najczęściej w maszynach z dwoma napędami optycznymi (np. CD-ROM i DVD lub CD-ROM i CD-RW). W przypadku pojawienia się komunikatu o braku gotowości dysku X (gdzie X to litera, jaką jest oznaczony napęd CD, do którego jest włożona gra) należy wybrać opcję "zrezygnuj", naciskając na klawiaturze literkę [Z]. Dalsza instalacja przebiegnie już bezproblemowo.

### 2. Uruchomienie gry w systemie Windows.

Czasami mogą wystąpić problemy z uruchomieniem gry w systemie Windows 95/98. Gra zawiesza się po naciśnięciu przycisku START. W takiej sytuacji musicie skorzystać z przygotowanego przez nas menu. Aby gra działała w DOS-ie, należy zainstalować sterowniki myszy, napędu CD-ROM (tym zajmie się nasze menu) i zdefiniować ustawienia karty dźwiękowej. Jeśli posiadana przez was karta wymaga specjalnych sterowników dla trybu DOS, musicie je również zainstalować.

## Ręczne konfigurowanie Wormsów w trybie DOS

### 1. Sterowniki CD-ROM.

Sterownik powinien znajdować się na dyskietce dołączonej przez producenta napędu CD.

### 2. Sterowniki i ustawienia karty dźwiękowej.

Najpierw sprawdźcie w dokumentacji karty dźwiękowej, czy wymaga ona specjalnych sterowników do pracy w trybie DOS. Jeśli tak, powinniście umieścić je na dysku twardym. Następnie sprawdźcie, czy wasza karta jest kompatybilna z kartą serii SoundBlaster lub Gravis Ultrasound. W sytuacji gdy jest kompatybilna, w dokumentacji powinniście znaleźć sposób ustawienia jej parametrów w pliku AUTOEXEC.BAT.

### 3. Sterownik myszy.

Z płyty, na której znajduje się gra, z katalogu EXTRAS kopiujecie katalog MOUSE na dysk twardy. Znajduje się tam uniwersalny sterownik myszy.

### 4. Edycja config.sys.

Najpierw powinniście wykonać kopię plików startowych autoexec.bat i config.sys. Potem możecie przystąpić do ich edycji.

Najszybciej w Windows można to zrobić poprzez uruchomienie edytora konfiguracji systemowych. Trzeba nacisnąć przycisk START, wybrać opcję Uruchom... i wpisać komendę SYSEDIT. Ukaze się okienko z otwartymi plikami konfiguracyjnymi. Najpierw powinniście przystąpić do edycji pliku config.sys, który będzie miał następującą postać:

DEVICE=C:\WINDOWS\HIMEM.SYS  
(Jeśli Windows znajduje się w innym katalogu, trzeba odpowiednio zmienić tę linię.)

DOS=HIGH,UMB

STACKS=9,256

Następnie należy uruchomić sterownik CD-ROM. Poniżej podajemy przykładową linię dla sterownika z nazwą cd.sys, umieszczonego na dysku C, w katalogu CD-ROM. Oczywiście należy wpisać tu odpowiedni katalog i nazwę sterownika, który macie.

DEVICE=C:\CD-ROM\CD.SYS /D:CD01

Po wykonaniu odpowiednich zmian zapisujecie plik.

### 5. Edycja autoexec.bat.

Następnie edytujecie plik autoexec.bat. Powinien wyglądać następująco:

@ECHO OFF

PROMPT \$P\$G

PATH=C:\WINDOWS;C:\WINDOWS\COMMAND; (Jeśli Windows znajduje się w innym katalogu, trzeba odpowiednio zmienić tę linię.)

LHC:\MOUSE\MOUSE.COM (Należy wpisać odpowiedni katalog.)

W tym miejscu podajecie ustawienia karty dźwiękowej i jeśli zachodzi taka potrzeba, ładujecie odpowiednie sterowniki. Jeśli karta jest zgodna z SoundBlaster, w pliku konfiguracyjnym powinna znaleźć się linia SET BLASTER=. Poniżej podajemy przykładową linię:

SET BLASTER=A220 I5 D1

gdzie odpowiednie parametry oznaczają A= numer I/O, I= przerwanie IRQ, D= kanał DMA. Sposób ustawienia tych parametrów i ewentualnego załadowania dodatkowego sterownika powinien być podany w dokumentacji karty.

Następnie w pliku powinna znaleźć się komenda uruchamiająca napęd CD i zapisująca mu odpowiednią literkę.

C:\WINDOWS\COMMAND\MSCDDEXE /D:CD01

Po zmianie tego pliku zapisujecie go, zamkacie edytor oraz komputer za pomocą opcji Uruchom ponownie... w trybie MS-DOS.

Restartujecie komputer i wpisujecie komendy:

## CD WORMS

### WORMS

I gracie. Po wykonaniu tych czynności restartujecie komputer i po powrocie do Windows najpierw przenosicie do jakiegoś osobnego katalogu zmienione pliki startowe, autoexec.bat i config.sys, a następnie przywracacie oryginalne z wcześniej wykonanych kopii. Gdy będziecie chcieli ponownie zagrać, pamiętajcie, aby zamienić pliki startowe z tymi, które zostały wyedytowane wcześniej.

### Tabela błędów

#### 1. Błąd

Po uruchomieniu programu instalacyjnego pojawia się komunikat o niemożności odczytania napędu CD-ROM.

Przyczyna - W komputerze znajdują się dwa (lub więcej) napędy optyczne (CD-ROM, CD-RW, DVD).

Usunięcie - W zależności od języka, w jakim się pojawia komunikat, naciśnij klawisz [Z] (Zrezygnuj), gdy komunikat jest po polsku, lub [I] (Ignore), gdy komunikat jest po angielsku. Po wykonaniu tej czynności dalsza instalacja powinna przebiegać bez kłopotów.

#### 2. Błąd

Gra działa, ale nie ma dźwięku.

Przyczyna - Ze względu na dosyć dużą różnorodność kart dźwiękowych nie udało się opracować uniwersalnego "instalera" stosownych sterowników.

Usunięcie - Korzystając z instrukcji, dokumentacji i sterowników dołączonych do karty dźwiękowej przekonfiguruj pliki startowe autoexec.bat i config.sys. Pamiętaj o zrobieniu kopii oryginalnych i zmienionych plików.

#### 3. Błąd

Po instalacji Wormsów przestały działać niektóre programy.

Przyczyna - Na niektórych maszynach po uruchomieniu gry Windows zmienia literę, pod jaką jest widziany CD-ROM na [Q].

Usunięcie - Należy ręcznie przywrócić właściwą literę napędu. Start=>Ustawienia=>Panel sterowania=>System=>Menedżer urządzeń=>CD-ROM. Następnie po otwarciu tej kategorii należy wskazać napęd i wybrać pozycję "Właściwości". Gdy otworzy się okienko w zakładce "Ustawienia", wybierz na dole, pod jaką literą ma być widziany napęd. Po przywróceniu odpowiedniej wartości programy, które nie chciały działać, powinny ruszyć.

Po uruchomieniu gry pojawia się krótki filmik, który można ominąć naciskając [Escape]. Po nim wyświetlane jest menu z następującymi opcjami:

### A. PLAY GAME

Przenosi nas do menu wyboru drużyny. Należy wybrać od dwóch do czterech składów (w ostatnim przypadku w każdym składzie mogą być po cztery roba-



le). Teraz można wybrać tryb rozgrywki: League (po każdym meczu komputer zapisuje wyniki) lub Friendly (bez zapisywania). Po załatwieniu tych formalności pojawia się menu wyboru planszy. Zostaje ona wygenerowana automatycznie. Jeśli się nie podoba, wystarczy jej nie zaakceptować, a gra stworzy inną. Można też wpisać jakąkolwiek nazwę dla planszy, może być nazwisko rodowe babci - gra wtedy opracuje jedyną w swoim rodzaju mapę. Po zaakceptowaniu wystarczy już tylko... wygrać. (A o tym, jak tego dokonać, za dłuższą chwilę.)

#### B. TEAM ENTRY

Zakładka Team entry służy do tego, aby móc nadać robalom własne imiona i stworzyć swoją drużynę. Standardowo w Wormsach istnieje już gotowe do gry robale, które można od razu wybrać, pomijając tę opcję, ale o wiele przyjemniej się gra wtedy, gdy strzelamy do znajomych.)

Kilka faktów:

1. Wszelkie wyniki drużyny są zapisywane w rankingach. W każdej chwili możecie zobaczyć, jak wasza drużyna spisyuje się na tle innych.
2. Można stworzyć kilka drużyn - zarówno prowadzonych przez gracza (HUMAN), jak i komputer (CPU).
3. Gdy tworzymy drużynę kierowaną przez komputer, można wybrać jeden z trzech stopni trudności.
4. Można również ustalić początkową energię dla robali. Im większą liczbę się wpisze, tym odporniejsi będą nasi (bądź komputera) podopieczni.
5. Pierwszy robal w drużynie staje się automatycznie jej kapitanem. Naciśnięcie [Shift] + [Delete] kasuje imię naznaczonego gracza.

#### C. OPTIONS

##### 1. GAME OPTIONS

\* Move time - czas, którym dysponuje robal na oddanie strzału. Przy pierwszej grze zalecana jest ostatnia opcja, aby dobrze zaznajomić się ze sposobem poruszania się po planszy.  
\* Round required to win - liczba rund, z których gracz musi wyjść zwycięsko, aby wygrać. Wybór jest niewielki (1 lub 2), ale radzimy się zastanowić, gdyż - uwaga! - gra uzależnia i ustawienie "2" może ją przedłużyć do o wiele za wczesnej pory.  
\* Round time - czas na całą rundę, od 5 minut do nieskończoności (tj. do momentu, gdy na planszy zostanie tylko jedna drużyna). Po upływie tego czasu komputer uznaje wynik jako remis, chyba że ustawiliście wcześniej "szybką śmierć" (o której za chwilę).  
\* Worm placing - czyli po prostu stwierdzenie, czy umiejscowienie robali na planszy ma być automatycznie wybrane przez komputer, czy każdy gracz będzie mógł to zrobić sam.  
\* Number of land mines - liczba min (więcej o nich w opisie broni), które zostaną rozrzucone po planszy. Są dość trudne do zauważenia, więc większość początkujących woli grać bez nich.  
\* Automated action replay - włączcie tę opcję, jeśli chcecie zobaczyć powtórkę efektywniejszych zagrań. Pamiętajcie, że

każdy ruch możecie zobaczyć na powtórce, naciskając klawisz R.

\* Round time displayed - ustala, czy na górze ekranu gracze będą mogli zobaczyć czas pozostały do końca rundy.

\* Sudden death mode - wcześniej wspomniany tryb "szybkiej śmierci". Gdy jest włączony, po upływie czasu przeznaczanego na rundę wszystkie robale mają po jednym (!) punkcie energii, więc pierwsze, choćby najmniejsze obrażenie je zabija.

\* Banzai mode - tylko dla szaleńców. :) Powoduje, że każdy wybuch ma siłę dynamitu. Jeśli ktoś lubi lekki chaos i robale latające po całej planszy, to ta opcja jest dla niego.

\* Action tracking mode - przy włączonym gra automatycznie pokazuje to miejsce na planszy, w którym aktualnie się coś dzieje (np. wybuch). Gdy się go wyłączy, pozostaje ręczna kontrola za pomocą myszki.

\* Clear League Statistic - kasuje wyniki drużyn. Nie ma co więcej tłumaczyć.

##### 2. WEAPON OPTIONS

W tym menu można ustalić pojawianie się broni. Proponujemy się nad tym dobrze zastanowić, gdyż w dużym stopniu determinuje to rozgrywkę. Można więc ustalić liczbę możliwych użyć broni w grze (od niemożności wykorzystania broni do braku ograniczeń). W trakcie gry na planszę spadają dodatkowe skrzynki ze specjalnymi broniąmi (jak choćby Killer Sheep), co również można wyłączyć.

Mała porada: jeśli gracie z kimś unikającym walki, chowającym się i atakującym z ukrycia, zalecamy wyłączyć teleport i jak najbardziej utrudnić dostęp do broni, które mogą służyć do "okopania się".

**3. LOAD/SAVE OPTIONS** - mam to tłumaczyć?

**4. AUDIO OPTIONS** - opcje ustawiania głośności, jakości itd. dźwięku.

##### 5. VIDEO OPTIONS

\* FMV - możliwość wyłączenia filmików (ale po co? :)).  
\* Buffering przy włączeniu tej opcji ekran będzie się płynniej przewijał. Polecamy, o ile masz komputer, a nie kalkulator. :)

**6. CREDITS** - tzw. "lista płac", czyli komu zawdzięczacie tę grę.

**7. WORM RANKINGS** - wyświetla ranking robali. Coś tłumaczyć?

**8. EXIT** - wyjście z gry. Używać jak najrzadziej! :)

## JAK SIĘ PORUSZAĆ I STRZELAĆ

Petanie po planszy odbywa się za pomocą klawiatury, a konkretnie kursorów. Naciskając klawisze [Enter]/[Return] można skoczyć, przy której to czynności zalecamy szczególną uwagę, gdyż niemiłosiernie o utratę kontroli nad robalem. Jeśli spadnie w przepaść czy choćby trochę się zrani, tracimy turę. Strzelanie zaś to kwintesencja gry. Gdy już robal jest w odpowiednim miejscu, należy ustawić odpowiednio

celownik (kursorami góra/dół) i w zależności od specyfikacji broni - przytrzymać spację. Żeby nie strzelać wciąż z tej niebezpiecznej bazooki (najpopularniejsza broń, standardowo robal trzyma ją w ręku), można czasem zmienić rodzaj broni. Gracze ceniący szybkość czy też preferujący klawiaturę mogą korzystać z klawiszy funkcyjnych, cała reszta może kliknąć prawym przyciskiem myszy. Wysunie się menu, z którego można wybrać dowolną dostępną broń, klikając ją LPM. A oto, co można wybrać, czyli wreszcie mięsko - opis broni!

**1. Bazooka** (klawisz F1). Najsłynniejsza broń. Przy strzelaniu należy brać poprawkę na grawitację i wiatr. Przy bezpośrednim trafieniu zabiera mnóstwo punktów życia. Nie jest raczej zalecana na bliskie odległości ze względu na zasięg wybuchu. Jak zdecydowana większość broni, uszkadza teren, w który trafi.

**2. Homing Missile** (dwa razy naciśnięty klawisz F1). Rakietą kierowaną. Należy wskazać punkt, w który rakietą ma trafić, i wystrzelić ją w powietrze. Najłatwiejszą taktyką jest zaznaczenie wrogiego robala (który nie może być ukryty, gdyż rakietą na pewno nie trafi w ciasną szczelinę) i strzał w powietrze. Nie trzeba brać poprawki na wiatr.

**3. Grenade** (F2). Trajektorii lotu tej i dwóch następnych broni również nie jest determinowana przez wiatr. Granat wybuchy po upływie kilku sekund (co można ustawić klawiszami od 1 wzwyż albo + i -).

**4. Cluster Bomb** (2 x F2). Działa podobnie jak granat, ale przy wybuchu dzieli się na 5 odprysków.

**5. Banana Bomb** (2 x F2). Można ją dostać tylko wtedy, gdy ją zbierzemy z planszy. Zastępuje wtedy Cluster Bomb, działając zresztą podobnie, ale o wiele bardziej śmiertelnością.

**6. Shotgun** (F3). Po prostu strzelba. Wymaga niemal punktowego celowania, ale przynajmniej używając jej, nie trzeba się przejmować grawitacją ani wiatrem. Jest jedyną bronią w grze, której można użyć dwukrotnie w jednej turze.

**7. Uzi** (2 x F3). Nie wyobrażam sobie, żeby ktoś nie znał działania tego narzędzia. Pamiętajcie, żeby używając jej, nie puścić spacji do końca rundy!

**8. Minigun** (2 x F3). Kolejna specjalna broń, dostępna tylko w porzucanych na planszy skrzyniach. Od Uzi różni się praktycznie tylko tym, że jest naprawdę śmiertelnością.

**9. Fire Punch** (F4). Każdy, kto grał w Mortal Kombat, zna cios zwany uppercutem. To jest mniej więcej podobne. Używając tylko przy "fizycznym" kontakcie z wrogiem wormem, zwłaszcza po to, żeby go wyrzucić poza ekran bądź nakarmić nim rekiny (wiem, nie widać ich, ale one tam są!). Aha, użyć go można też do zapania skrzyń ze specjalnymi broniąmi...

**10. Dragon Ball** (2 x F4). Nie wiem, czy fani tej popularnej mangi mogą zacierać ręce, gdyż sam jej nie oglądam i nie wiem, czy stworzona przez robala kula energii, którą można trafić przeciwnika z bliskiej odległości, ma coś z nią wspólnego.

**11. Dynamite** (F5). Bardzo efektywna i efektywna broń. Dynamitu nie można rzucić (a nuż lont zgaśnie?), tylko zostawić. Lont nie jest długi, więc na ucieczkę robal

ma tylko parę sekund. Najlepiej tę czerwoną laskę postawić (hmmn), gdy w pobliżu znajduje się spora liczba wrogich robali, gdyż każdy może stracić po eksplozji 75 punktów życia. Dynamit może też być zrzucony z krawędzi przepaści.

**12. Landmine** (2 x F5). Broń raczej słaba, używana do bardziej strategicznych celów. Wybuchy tylko wtedy, gdy w pobliżu znajduje się robal. Teoretycznie może zabrać 50 punktów, ale w praktyce rzadko się zdarza, żeby obrażenia przekroczyły 30.

**13. Sheep** (2 x F5). Pechowa (bo trzynasta) broń. I to nie tylko dla przeciwników, niestety. Jest niezwykle rzadka i cenna, lepiej żeby była używana przez doświadczonych graczy. Wypuszczoną owcę należy zdetonować spacją, gdy znajduje się w pobliżu wrogiego/ich robala/i, w przeciwnym wypadku wybuchnie sama po upływie paru sekund. Uwierzyć - lepiej nie być w pobliżu! :)

**14. Airstrike** (F6). Broń łatwa, miła i przyjemna w użyciu. Należy naznaczyć miejsce, które ma być zbombardowane. Używać na odkryte wrobie robale.

**15. Teleport** (2 x F6). Dzięki niemu można się przedostać (kosztem tury) do dowolnego miejsca na planszy. Wystarczy kliknąć.

**16. Blowtorch** (F7). Ta i następna broń służy zwykle do "okopania się". Można jej używać w 6 kierunkach (poza pionowymi).

**17. Drill** (2 x F7). Młot pneumatyczny - działa identycznie jak poprzednia broń, tyle że pionowo w dół, zamiast na boki.

**18. Bungee** (F8) Wiadomo, jak działa w życiu, a w Wormsach? Bez strachu, zadziała po uruchomieniu dopiero wtedy, gdy będziecie chcieli zejść z krawędzi. Fajna zabawka, ale w porównaniu do...

**19. Ninja Rope** (2 x F8). ...mało efektywna. Lina pozwala na o wiele swobodniejsze bawienie się w Tarzana... tj. w ninję. Dzięki niej można się dostać do niemal każdego elementu planszy.

**20. Griders** (F9). Metalowa belka (nie śmieciecie się, nie znam technicznej nazwy), służyć może wielu celom, między innymi okopaniu się (nie polecamy!) i stworzeniu mostka do trudno dostępnych miejsc. Po wybraniu gridera można go obrócić za pomocą LPM i umiejscowić (tylko nad "czystym" podłożem) za pomocą spacji.

**21. Skip** go (2 x F9). Pomińcie własnej tury. Używać w sytuacjach beznadziejnych.

**22. Kamikaze** (F10). Czy warto się poświęcać? Gracz musi sam ocenić, gdyż wrogi robal po zderzeniu z Kamikaze (w przeciwieństwie do robala popełniającego seppuku, Kamikaze jest użyteczny) traci tylko 30 pkt. życia...

**23. Surrender** (2 x F10). CO? Poddanie się? Bohaterowie się nie poddają!

**24. Prod** (F11). Uderzenie zaklasyfikowane jako najniebezpieczniejsze przez 23 ogólnosiławoty zlot anemików. Nie zadaje w ogóle obrażeń. Przy naciskaniu spacji gracz powinien mówić przeciągle "noo poooooośń się!". Naturalnie, o ile masz w tej grze dźwięk, czego szczerze życzę.

#### Uwaga!

Jeśli dźwięk nie działa, nie jest to wada techniczna płyty. Prosimy ręcznie konfigurować opcje dźwięku. Nie dajemy gwarancji, że dźwięk zadziała, ponieważ jest to gra DOS-owa.

Czasopismo komputerowe

# PCFormat

www.pcformat.com.pl

PCFormat  
Super  
Test  
Głośniki  
z subwooferem

Na płycie CD  
w numerze październikowym

## Wielka ilustrowana Encyklopedia Powszechna wydawnictwa Gutenberga

- » Reprint największej w Polsce 22-tomowej encyklopedii powszechnej.
- » Około 100 000 haseł.
- » Ponad 4500 ilustracji.
- » Około 300 tabel i wykresów.
- » Wartość rynkowa wydawnictwa na płycie CD: 160 złotych.

### Pomysł na peceta

Wyrafinowany komputer od środka i na zewnątrz

1. Cichy pecet
2. Projekt obudowy
3. Dostrajanie Windows (tematy, powłoki, karnacje)

### Pełne wersje CD#2:

#### EON Studio - Personal Edition

Kompletny pakiet do tworzenia interaktywnych symulacji w 3D.

#### Zone Draw 3

Stwórz wizytówki, okładki na płyty CD, ulotki, kartki z życzeniami i inne projekty.

#### Swish 1.52

Tworzenie animacji Flasha.

#### TopStyle 1.52

Udoskonal swoje strony WWW stosując arkusze stylów.

#### ASCtoHTM

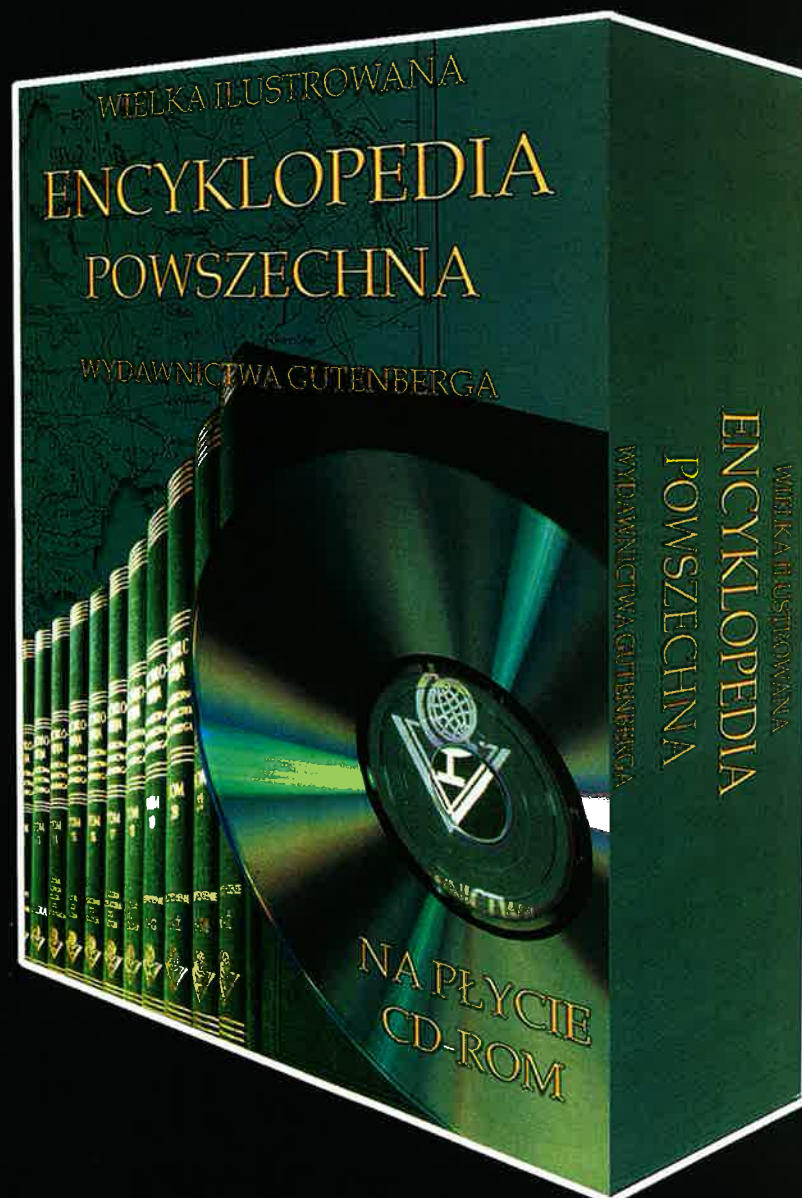
Szybko przekonwertuj tekst w dokument HTML.

#### ShyFile 2.0

Zabezpiecz swoje dane na dysku i korespondencję e-mail.

#### FileSpread 1.0

Szybka wymiana danych między komputerami w sieci.





# ECTS, EIDOS, EA...

**Zadanie, jakie 27 sierpnia bieżącego roku dostała nasza ekipa uderzeniowa, było proste: udać się do Londynu i meldować o wszystkich przejawach aktywności firm uznawanych powszechnie za parające się elektroniczną rozrywką. Teoretycznie nic trudnego, bo w dniach od 2 do 4 września większość z nich zebrała się w jednym miejscu, by uczestniczyć w wydarzeniu znanym od lat jako ECTS, jednak z roku na rok coraz więcej z nich przenosi się poza teren targów, przygotowując własne - w dodatku zamknięte - konferencje. Ale nie z takimi problemami sobie już radziliśmy, więc i tym razem zarówno na pokazy EIDOS-u, jak i Electronic Arts wejściówki zdobyliśmy. A jak było? Czytajcie, a wszystkiego się dowiecie!**

■ Tim

**T**egoroczna operacja rozpoczęła się wieczorem dnia następnego, czyli 28 sierpnia. Wtedy to właśnie przybyliśmy do mieszczącego się w podlondyńskiej miejscowości Bagshot (nazwa coś dziwnie przywołująca na myśl pewne dzieło o magicznych pierścieniach...) Pennyhill Park Hotel. W tym bowiem miejscu - bardzo zresztą cichym, niezwykle malowniczym i nie mającym nic a nic wspólnego z komputerami - EIDOS postanowił przeprowadzić w tym roku konferencję. Najwidoczniej zeszłoroczny alarm przeciwpożarowy (na szczęście tylko ćwiczebny, ale ewakuować i tak się wszyscy musieli!) zniechęcił firmę do poprzedniej lokacji. A szkoda, bo była jeszcze ładniejsza! Tyle że w natłoku zajęć nie bardzo miało się na podziwianie widoków czas, więc drobne różnice w okolicy nikomu snu z powiek nie spędzały. Czego jednak nie można powiedzieć o kolacji i późniejszych drinkach inauguracyjnych.

## EIDOS Emotion

Tak została nazwana ta impreza - zresztą wybrano ją (nazwę) niezwykle trafnie, bo faktycznie emocji dostarczyła nam co niemiara! I to nie tylko za sprawą wspomnianych przed chwilą drinków, bo te podawano w końcu tylko wieczorami. Tak, tak - wieczorami - bo całość trwała prawie dwa dni - a w każdym razie dwie noce. Ponieważ jednak w nocy niewiele się właściwie działo (przynajmniej jeśli chodzi o gry komputerowe), pozwolę

sobie pominąć w opisie ten wycinek czasu, przechodząc od razu do poranka dnia następnego, kiedy to rozpoczęła się główna część konferencji. A zaczęła się ona od spędzenia tegorocznej konferencji. Nie pozostało nam już nic innego, jak złapać parę godzin snu, a rano następnego dnia (czyli 30 sierpnia) powrócić do bazy wypadowej w Londynie i powoli przygotowywać się do następnej akcji, którą była zaplanowana na 1 września o godzinie 14 konferencja...

## Co też ci Anglicy jedzą?!

No właśnie! Pierwsza kolacja była jeszcze w pełni zjadliwa, ale to dlatego, że nie była to - jeszcze! - kuchnia angielska. Inwazję wyspiarskich dań zaplanowano bowiem dopiero na dzień następny. I była to operacja niezwykle perfekcyjnie przeprowadzona - jedyną drogę ucieczki stanowiły ciasta, a jak wiadomo, na takim torcie kremowym (składającym się z mięsem i jajkami) człowiek nie trzyma. Alternatywę stanowiły jednak takie na przykład ciasta z mięsem (jeszcze najbardziej zjadliwe - ot, coś na kształt gulaszu z jakimiś kawałkami kruchego ciasta), z rybami (to już było dla niektórych nie do strawienia...) czy z jajecznicą. Ba, to zresztą po prostu była jajecznica, tyle że na słodko (!) i miała kształt normalnego ciasta - zresztą ciastem była przykryta dla niepoznaki! Ale przy odrobinie samozaparcia dało się wyżyć, dlatego przygotowano jeszcze szturm ostateczny: kolację dnia drugiego! To już chyba był szczyt brytyjskiego dobrego smaku, bo czegoś w rodzaju jajecznego budyniu na twardo podawanego w filiżankach zapomnieć po prostu nie sposób! Gdyby nie serwowano do tego wina (niezwykle bezalkoholowe), od żołądkowych przewrotów uciec by się nie dało! A tak skończyło się jedynie na bardzo mocnym postanowieniu: nigdy więcej...! W miejsce kropek można zaś podstawić dowolny z ichnich specjalistów. Ewentualnie potraktować kuchnię z zaskakującą precyzją, co też będzie chyba dla naszych żołądków najbezpieczniejsze...

no na pokoje, w których czekali biedni ludzie oddelegowani przez swoich szefów do prezentowania gier. No, nie dosłownie oczywiście - ale jeśli ktoś musi dziesięć razy dziennie mówić o tym samym, a później jeszcze odpowiadać na pytania... taa, do najmilszych rzeczy to raczej nie należy. Zwłaszcza przy średnio w niektórych miejscach działającej klimatyzacji... "Zwiedzający" mieli przynajmniej ten komfort, że co pół godziny zmieniali miejsce pobytu! Zresztą te półgodzinne odstępy były bodajże największą (i chyba najlepszą) zmianą, jaką w organizacji konferencji wprowadzono! Czasu spokojnie wystarczyło na w miarę dokładne przedstawienie najważniejszych cech gier oraz parę pytań, co w zupełności pozwalało na wyrobienie sobie o niej własnego zdania. Nie było zaś czasu na przydługawe granie



mające wypełnić czas - ograniczano się tylko do rzeczy naprawdę istotnych, co zresztą wyszło konferencji tylko na zdrowie!

Oczywiście pomiędzy kolejne prezentacje wpleciono jakiś poczęstunek na śniadanie, jakiś lunch czy herbatkę. No i kawę, bo bez kafeiny przestawało się już w którymś momencie rozumieć, o co im wszystkich chodzi - co za dużo, to nie zdrowo! Nie zabrakło również paru wolnych chwil na przywrócenie się do porządku. Po paru godzinach wrócić było to jak najbardziej na miejsce. A później już tylko przemówienie kończące, z którego wynikało, że EIDOS wprawdzie ma się źle, ale już z dołka wychodzi, że wydawać będzie praktycznie na wszystkich liczące się konsole, choć Larę ujrzymy dopiero za rok. Jak się jednak okazało, z tą Larą było nieco inaczej, bo jej obecność (a właściwie wcielającej się w jej postać modelki) była największą atrakcją tej konferencji! Mówcie, co chcecie, ale jeśli na widok jej ciała opiętego jedynie lśniącym czarnym kombinezonem nie bije wam szybciej serce (i nie jesteście dziewczyną!), to coś jest z wami nie tak! Heh... takiego widoku się po prostu nie zapomina!

Lara poprowadziła wszystkich na kolację, która wraz z atrakcjami towarzyszącymi (niestety Lara bardzo szybko się gdzieś ulotniła...) kończyła tegoroczną konferencję. Nie pozostało nam już nic innego, jak złapać parę godzin snu, a rano następnego dnia (czyli 30 sierpnia) powrócić do bazy wypadowej w Londynie i powoli przygotowywać się do następnej akcji, którą była zaplanowana na 1 września o godzinie 14 konferencja...

## Electronic Arts

Miała miejsce pod Londynem, ale tym razem nie w hotelu, a w angielskiej siedzibie EA, robiącej zresztą już z zewnątrz całkiem pozytywne wrażenie, zwłaszcza po zapadnięciu zmroku i przy włączonych kolorowych reflektorach. Nie da się ukryć, że kolorowym światłom w grach jeszcze trochę do rzeczywistości brakuje. No ale nie byliśmy tam po to, by podziwiać kolorowe oświetlenie, tylko gry. Tych było zaś sporo i to - podobnie jak to miało miejsce w przypadku



## Niemcy-Anglia 1:5

Pojedynek ten miał być - za sprawą całkiem dużego ekranu, na którym wyświetlano transmisję - jedną z atrakcji tego wieczoru. I faktycznie - był! Takiego wyniku nikt się nie spodziewał! Bo i zaczęło się od jęku zawodników Anglików i paru okrzyków radości ze strony gości z Niemiec. Ale to, co stało się później, przeszło wszelkie oczekiwania! Było niesamowite! Już przy stanie 2:1 czuć było uroczystą atmosferę, a co dopiero działo się później! Stanowiska z prezentowanymi grami świeciły pustkami, a kto tylko mógł, szukał sobie miejsca albo przed wspomnianym wielkim ekranem umieszczonym na zewnątrz, albo w sali EA Sports, gdzie umieszczono ekran niewiele mniejszy. I te komentarze w rodzaju "jeszcze jeden!" i następujące niewiele później okrzyki niedowierzania, gdy ten kolejny gol stawał się faktem! Co tu dużo mówić - mimo iż gry prezentowane w siedzibie EA wcale źle nie były, to właśnie mecz i reakcje ludzi oglądających go robiły największe wrażenie. Cóż, tak to już jednak jest, gdy uczestniczy się w historycznym wydarzeniu - o niewielu z tamtych gier będzie się za dwa lata mówić, a mecz wejdzie na trwałe do historii. Z czego wszyscy zdawali sobie sprawę i entuzjastycznie się cieszyli - a my razem z nimi. I to nie tylko z powodu osobistych sympatii - bo nawet gdyby były inne, jakieś tam resztki instynktu samozachowawczego jeszcze się u nas ostały.



EIDOS-u - na praktycznie wszystkie platformy sprzętowe, gdyż jedynym nieobecny był GameCube. Choć gry tych dwóch dystrybutorów klasą praktycznie się nie różniły (przynajmniej w tym sensie, że i tu, i tu parę hitów się znalazło), sama ich prezentacja...

Nawet nie chodzi o widoczny już na pierwszy rzut oka fakt, że EIDOS prezentował swoje tytuły na wielkich plazmowych telewizorach, a EA na małych monitorach ciekłokrystalicznych - nie to jest w końcu najważniejsze. Przy parokrotnie większej liczbie uczestników impreza EA bardzo szybko przekształciła się w jedną wielką kottowaną, a plan poszedł w rozpłytek, zanim jeszcze zjawili się wszyscy zaproszeni. Po prostu chaos w najczystszej postaci!

Ale - paradoksalnie - miało to i swoje dobre strony. Bo zamiast piętnastominutowych migawek ze wszystkiego, co tylko można, mieliśmy czas, by po pierwszym spojrzeniu wytypować parę najbardziej obiecujących tytułów, a następnie spędzić przy nich nie kilka a kilkadziesiąt minut, przemieszczając się co jakiś czas w stronę stołów z poczęstunkiem i napitkiem (na który składał się nie tylko sok pomarańczowy).

Tak mniej więcej było do ósmynastej, kiedy to skończyła się część przeznaczona dla uprzywilejowanych, a zaczęła się mniej formalna strona imprezy, której planu nikt nawet ustalać nie próbował. Zapanowanie nad ośmioma bez mała setkami osobników było zadaniem przekraczającym ludzkie możliwości! Na szczęście niewiele później rozpoczął się mecz Anglia-Niemcy, którego transmisja na dwóch wielkich ekranach była

## Logitech rulez!

Zaczynali od myszek i klawiatur, ale obecnie równie mocno stoją w dziedzinie dżojstików i kierownic. A w dodatku przygotowują się do dalszej ekspansji! Przede wszystkim na polu "beprzewodowości", jednak nie rezygnując z mnożstw przycisków, sterowania analogowego i force feedbacku. Jak to możliwe? Sekret (choć teraz żaden to już sekret...) to wykorzystanie fal radiowych o częstotliwościach w paśmie 2,4 GHz. To jednak nie wszystko! Nowy sprzęt będzie bowiem równie prosty w użytkowaniu, co kontrolery korzystające z kabla. Wszystko się w nim automatycznie skonfiguruje, nie będzie się gryzły z innymi kontrolerami podczas gry w parę osób, a do tego dzięki zminimalizowanemu poborowi energii jeden komplet baterii będzie wystarczał nawet na pięćdziesiąt godzin grania! Czegoż chcieć więcej!

Ale okazuje się, że można! Przynajmniej jeśli chodzi o kierownice. Nie dość, że przygotowano nowy model do PlayStation2 (z dodatkowymi w stosunku do limitowanej wersji do Gran Turismo 3: A-Spec przyciskami i D-padem; można je było zresztą na paru stanowiskach w GT3 przetestować - i ciężko się było dostać!), to jeszcze ta współpraca z Momo! Dzięki niej na PC ukaże się specjalna limitowana produkcja kierownicy przygotowana właśnie we współpracy z tym potentatem (większość kierownic w F1 to ich dzieło, że o innych samochodach sportowo-luksusowych nie wspomnę). Co to oznacza? Prawdziwą skórzaną kierownicę, superdokładne mechanizmy, metalowe pedały, porządne łóżyszkowanie - słowem, najwyższy standard i także funkcjonalność! Zresztą na ich stoisku można się było tym cudem przejechać (w GP3!) i wcale co - cena może najniższa nie będzie (ponad 1000 złotych), ale za to wrażenia! Ech, po prostu niczego lepszego jeszcze człowiek nie wymyślił!



## SPECJALNA OFERTA WIRTUALNEGO ŚWIATA

Pełną ofertę gier znajdziesz w naszym sklepie internetowym [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)



Kupując jeden z powyższych tytułów otrzymasz jedną z dwóch fantastycznych gier: do wyboru MESSIAH lub DEVIL INSIDE **GRATIS!**

## WIRTUALNY ŚWIAT POLECA



## INFORMACJE DODATKOWE

Zadzwon i zamów bezpłatny kolorowy katalog z pełną ofertą obejmującą gry na płytach CD, akcesoria komputerowe, gry karciane, książki o tematyce fantasy, filmy na DVD. Znajdziesz w nim pełną informację o produktach.

## CO ZYSKujesz KUPUJĄC U NAS

- Stałe, zryczałtowane koszty wysyłki w wysokości 6 zł.
- Do każdego zamówienia dołączamy kolorowy katalog z naszą pełną ofertą.
- Program otrzymujesz najpóźniej w 3-7 dni (roboczych) od złożenia zamówienia. Nie dotyczy zamówień przedpremierowych.
- Płacisz przy odbiorze przesyłki.
- Możliwość dostawy w ciągu 48 h. (za dodatkową opłatą)
- Masz pewność, że dzięki profesjonalnemu opakowaniu zawartość paczki jest maksymalnie zabezpieczona.
- Ceny zawierają podatek VAT.

## CO NOWEGO



## KSIĄŻKI



## JUŻ W SPRZEDAŻY PRZENOŚNE KONSOLE

GAME BOY COLOR GAME BOY ADVANCE

ABY ZŁOŻYĆ ZAMÓWIENIE ZADZWOŃ : (0-22) 519 69 69 LUB ODWIEDZ NASZ SKLEP W INTERNECIE: [WWW.WIRTUALNY.COM](http://WWW.WIRTUALNY.COM)

## GRY KOMPUTEROWE

## FILMY DVD

## GRY KARCJANE I RPG

## AKCESORIA I GADŻETY



MAGIC THE GATHERING 7 EDYCJA 2 talie po 30 kart, kolorowa instrukcja 112 stron.

NOWOŚCI GRY KARCJANE "HARRY POTTER" Zestaw podstawowy Zestaw zawiera dwie talie, każda po 41 kart.



CENTRUM SPRZEDAŻY WYSYŁKOWEJ

**wirtualny**  
świat  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Tel. (0-22) 519 69 69

fax : 519 69 70, [www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

ul. Jagiellońska 74, budynek E, 03-301 Warszawa

e-mail: [wirtualny@wirtualny.com](mailto:wirtualny@wirtualny.com)

PRACUJEMY: PONIEDZIAŁEK - PIĄTEK W GODZINACH 8<sup>00</sup> - 18<sup>00</sup>  
W SOBOTY W GODZINACH 10<sup>00</sup> - 14<sup>00</sup>

## PRZED PREMIERĄ

## CO NOWEGO

## GRY KOMPUTEROWE

## GRY KARCJANE I RPG

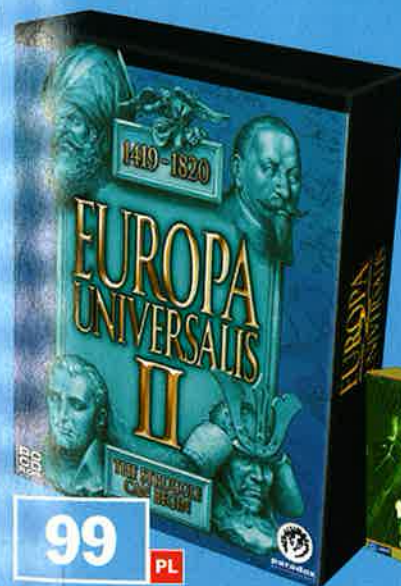
## KSIĄŻKI

## FILMY DVD

## GAMEBOY

**ZANIM ZAMÓWISZ PRZED PREMIERĄ KONIECZNIE PRZECZYTAJ** W tej rubryce są prezentowane gry których premiera odbędzie się za kilka tygodni lub miesięcy, jednak już dziś będziesz mógł złożyć na nie zamówienie. Co zyskasz? Zyskasz pewność, że otrzymasz oryginalną grę jako jeden z pierwszych w naszym kraju. Aby wynagrodzić Ci czekanie razem z grą otrzymasz super upominek w zależności od gry będą to pełne wersje gier, koszulki, płyty demo lub inne gadżety związane z grami. UWAGA, Upominki otrzymają tylko osoby które zamówią grę przed jej polską premierą.

## EUROPA UNIVERSALIS II



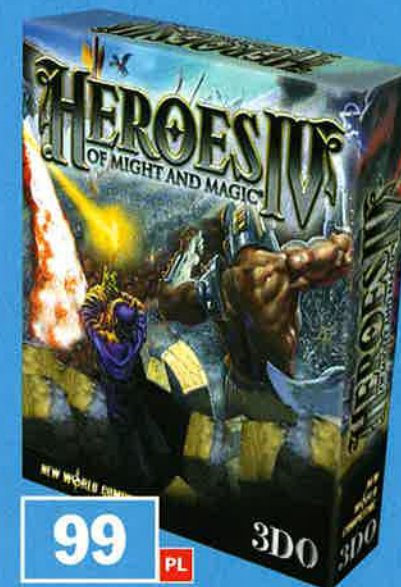
Europa Universalis II możemy wybrać jeden z ponad stu (!) dostępnych narodów, oczywiście nie tylko europejskich - znajdują się tu też przedstawiciele państw azjatyckich czy afrykańskich. Rozszerzona została również przestrzeń czasowa - dodano kolejnych sto lat, a całe Europa Universalis II rozciągać się będzie na przestrzeni lat 1419-1820 i zawierać będzie czasy wojen napoleońskich i wojny stuletniej.

PREMIERA: LISTOPAD 2001

99 PL

Zamawiając przed premierą grę Europa Universalis 2 otrzymasz **GRATIS** JAGGED ALLIANCE 2,5

## HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV



99 PL

Przygoda rozpocznie się od zniszczenia zdezelowanego, starego świata z Heroesów III, a zakończy na zbudowaniu od podstaw nowego, doskonałego tylko z pozoru, świata o nazwie Axeoth. Rozwój krainy postępować będzie, w zależności od wybranej kampanii, w stronę dobra lub zła. W Heroes of Might and Magic IV znajdziemy siedem rozwinętych kampanii, w tym nowość - miasto Przytułek, dwadzieścia pięć map do osobnych potyczek, niezwiązanych z fabułą, lub do trybu multiplayer. Jakby tego było mało, razem z grą zostanie zamieszczony edytor kampanii, map oraz narzędzia do tworzenia trójwymiarowych obiektów! W "czwórce" kamera zostanie umieszczona wyżej, ukazując akcję z ukosa, czyli izometrycznie. Co więcej, poprawie ulegnie grafika, która dąży do jak największego realizmu przedstawiania budowli i otaczającego terenu. Dzięki trzeciemu wymiarowi możliwe będzie wprowadzenie torów lotu pocisków i zasięgu wzroku jednostek oraz stworzenie przeszkód w postaci pagórków, drzew lub zniszczonych budowli.

Zamawiając przed premierą grę HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV otrzymasz **GRATIS** grę Battle Isle 4 PL

PREMIERA: GRUDZIEŃ 2001

## BESTSELLER - NAJWIĘKSZE HITY BLIZZARDA POWRACAJĄ!

W nowej serii BESTSELLER będzie można kupić klasyczne gry Blizzarda w doskonałych cenach!

PREMIERA: PAŹDZIERNIK 2001



49 PL

49 PL

49 PL

## NAJLEPSZE ZAKUPY W INTERNECIE - 24 h

**wirtualny**  
com

W naszym sklepie znajdziesz wszystko, co potrzebne prawdziwemu entuzjastce komputerów, internetu i fantastyki. Na naszym serwerze znajdziesz m.in. gry komputerowe, gry karciane, książki, komiksy, filmy DVD, figurki, konsole Gameboy Color i Gameboy Advance wraz z grami.

Wszystko to po najniższych cenach w kraju. Sprawdź sam. Na naszej stronie znajduje się również serwis z aktualnymi informacjami z rynku gier komputerowych. Odwiedź nasz sklep internetowy i weź udział w konkursach, skorzystaj z promocji i zrób najlepsze zakupy w swoim życiu.

W naszym sklepie czekają na Ciebie najniższe ceny, aukcje, konkursy i darmowe demo.

Odwiedź najlepszy serwis o grach komputerowych:  
<http://www.gry.wp.pl/>









były odpowiednio ważne. A tymczasem poza wielkimi nieobecnymi z lat poprzednich w tym roku na targach zabrakło również stoiska Sony czy Nintendo! Może dla nas, PC-towców, nie ma to zbyt wielkiego znaczenia, ale jeśli chciałoby się poznać ogólny stan komputerowej rozrywki (a w końcu warto wiedzieć, co w trawie piszczyli), bez zdobywania zaproszeń na kolejne imprezy zamknięte nie obeszło się! Cóż, chyba nie na tym polega zamysł organizowania targów i jeśli sytuacja tej nie uda się odwrócić, to raczej cienko całą tę imprezę widzę - nie będzie po prostu zbytyniego sensu przyjeżdżać na nią.

Na szczęście w tym roku, mimo iż za dobrze nie było - bo gdyby nie osobiste spotkania z twórcami, całość ekspozycji można byłoby bez zbytniego pośpiechu obejść w jeden dzień! - parę interesujących rzeczy udało się jednak z (bardzo umiarkowanego) tłumu wydobyć. Zazda czy Logitechta tudzież prezencjidi (o których możecie poczytać w...), Mimo to ogólne odczucia wśród fanów były od optymizmu i nadziei na zwiększającą się liczbę wystawianych przeprowadki dla przyszłości i jest dobrze, a będzie jeszcze lepiej. Bo



było słabo, a jeśli organizatorzy nie wpadną szybko na jakiś sposób ożywienia targów i ściągnięcia tu z powrotem głównych graczy tego rynku, może się niestety okazać, że tegoroczny ECTS był jednym z ostatnich.

Co tu bowiem dużo gadać - mimo nowej lokacji zmiany były niemal kosmetyczne.



Ot, wróciła wprawdzie kawiarnia, ale sala konferencyjna nadal gościła jedynie parę konferencji, a dopchanie się do komputerów w pokoju prasowym, jak było też w latach ubiegłych, graniczyło z cudem. Jedyna poważna zmiana na lepsze, którą wszyscy odczuli, to skutecznie działająca klimatyzacja. Szkoda tylko, że i bez niej klimatu

impreszy nawet przy największej dozie optymizmu uznać za gorący by się nie dało...

Mimo wszystko mam jednak nadzieję, przyszłoroczne targi odbędą się i uda się ściągnąć nowych wystawców oraz dogadać ze starymi. Bo przecież, mimo iż obecnie Francja wyrasta na potęgę w dziedzinie elektronicznej rozrywki, szkoda by było, gdyby impreza o tak chlubnej tradycji została wykreślona z kalendarza. A jeśli obecny trend się utrzyma, wydaje się to niestety jedynie kwestią czasu...

I to wcale nie dlatego, że znajomość francuskiego nie jest moją najlepszą stroną, a od Cannes (gdzie odbywają się konkurencyjne do ECTS-u targi Milla) wolę Londyn!



Prócz "siły żywej" do walki o uwagę zaprzęgnięto także sprzęt. Kilka samochodów tudzież motorów robiło na niektórych równie wielkie wrażenie - ech, mieć takie cacko! Tyle tylko, że przez cały czas wystawy z oczywistych względów musiały pozostać nieruchome, co w bardzo znaczący sposób ograniczało siłę ich oddziaływania.

W sumie najbardziej popularne były zwykłe 'standy'. I tańsze to, i zawiesić można, i nie ma nic przeciwko parogodzinnemu prezentowaniu własnych wdzięków. No i poziom akceptacji odnośnie stroju jest jednak w tym przypadku trochę wyższy. Ciężko mimo wszystko nie zauważyć, że pare jak najbardziej szacownych firm (z Blizzardem na czele) wyglądem stoisk nie przejmowało się wcale, a ludzie i tak do nich trafiali. Cóż, duży może więcej...

Choć i tak największy tłumek co pewien czas gromadziło stoisko promujące grę *Erotica Island* - i moście nie zgadywać dlaczego! Ale w stoisku inwestowało wielu. Najoryginalniej było chyba na stoisku *Sunflowers*, gdzie promowano 1503 - coś, stroje robiły wrażenie, choć z nieco innego powodu niż na stoisku *Erotycznej Wyspy*. Była zresztą obecna i na imprezie EA, na której można było spotkać chyba najpiękniejszą hostessę, w każdym razie na pewną jedną z naj...! W paru przypadkach do promocji włączono również i modeli. Ale to już nieuzupełnie to - w końcu obecnie wojna mało kogo pociąga. Także i wybory zachęcający do odwiedzin stoiska Steinberga (tacy profesjonalści od muzyki) wyglądał może i nieźle, ale to jednak nieuzupełnie to...

Czego to się nie robi, by przyciągnąć zwiedzających? Nawet na imprezach przeznaczonych dla ludzi z branży (na ECTS zwykli gracze wejść przecież nie mogli). Wiadomo - reklama dźwignią handlu, a nikt nie przejechał do Londynu dla przynajmniej. Stąd też wielkie stoisko Logitecha (o którym możecie zresztą poczytać w osobnej ramce) czy równie rzucające się w oczy Herkulesa, Ely, nVidia lub ATI. Zresztą w tym roku to właśnie stoiska firm odpowiedzialnych za sprzęt były widoczne najbardziej.

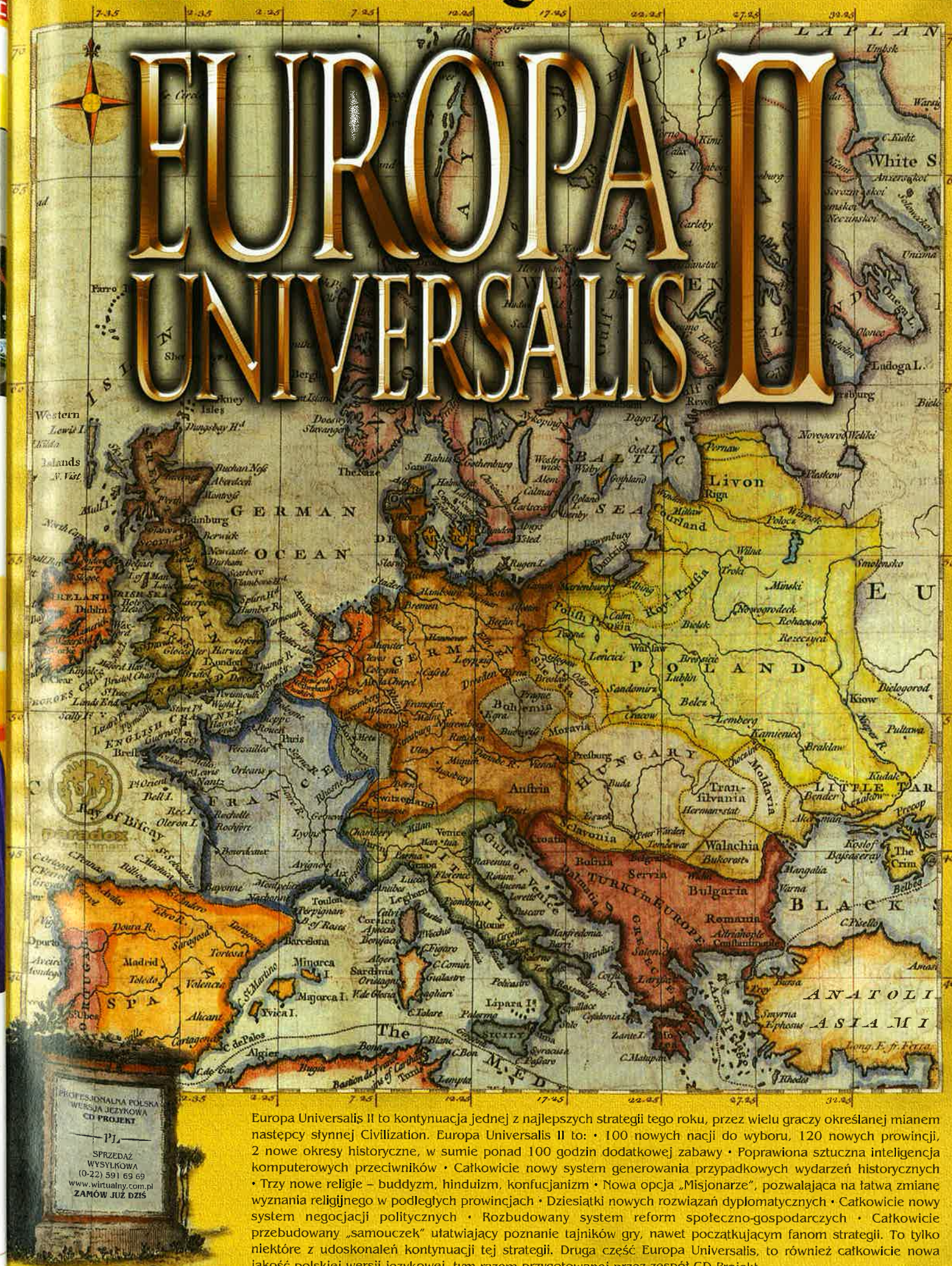


## Stoiska, stoiska...

PlayStation 2

CD-ACTION listopad 2001

# Zmień Bieg Historii



Europa Universalis II to kontynuacja jednej z najlepszych strategii tego roku, przez wielu graczy określanej mianem następcy słynnej Civilization. Europa Universalis II to: • 100 nowych nacji do wyboru, 120 nowych prowincji, 2 nowe okresy historyczne, w sumie ponad 100 godzin dodatkowej zabawy • Poprawiona sztuczna inteligencja komputerowych przeciwników • Całkowicie nowy system generowania przypadkowych wydarzeń historycznych • Trzy nowe religie – buddyzm, hinduizm, konfucjanizm • Nowa opcja „Misjonarze”, pozwalająca na łatwą zmianę wyznania religijnego w podległych prowincjach • Dziesiątki nowych rozwiązań dyplomatycznych • Całkowicie nowy system negocjacji politycznych • Rozbudowany system reform społeczno-gospodarczych • Całkowicie przebudowany „samouczek” ułatwiający poznanie tajników gry, nawet początkującym fanom strategii. To tylko niektóre z udoskonaleń kontynuacji tej strategii. Druga część Europa Universalis, to również całkowicie nowa jakość polskiej wersji językowej, tym razem przygotowanej przez zespół CD Projekt.



## Goś Nowego

Coś ekstra, czyli wywiad z Blizzardem!

Oczywiście nasze pytania (musieliśmy się niestety ograniczyć do siedmiu - magiczna liczba czy co?) oscylowały wokół World of Warcraft. Zaś by niepotrzebnie nie przedłużać...

**1. Czy fakt, że pracujecie obecnie pełną parą nad World of Warcraft, oznacza, iż Diablo II będzie z czasem traciło oparcie, że będzie się pojawiało do niego coraz mniej patchy, nie wyjdą już nowe dodatki?**

Nie, ciągle planujemy zarówno nowe patche, jak i nowe dodatki do tej gry.

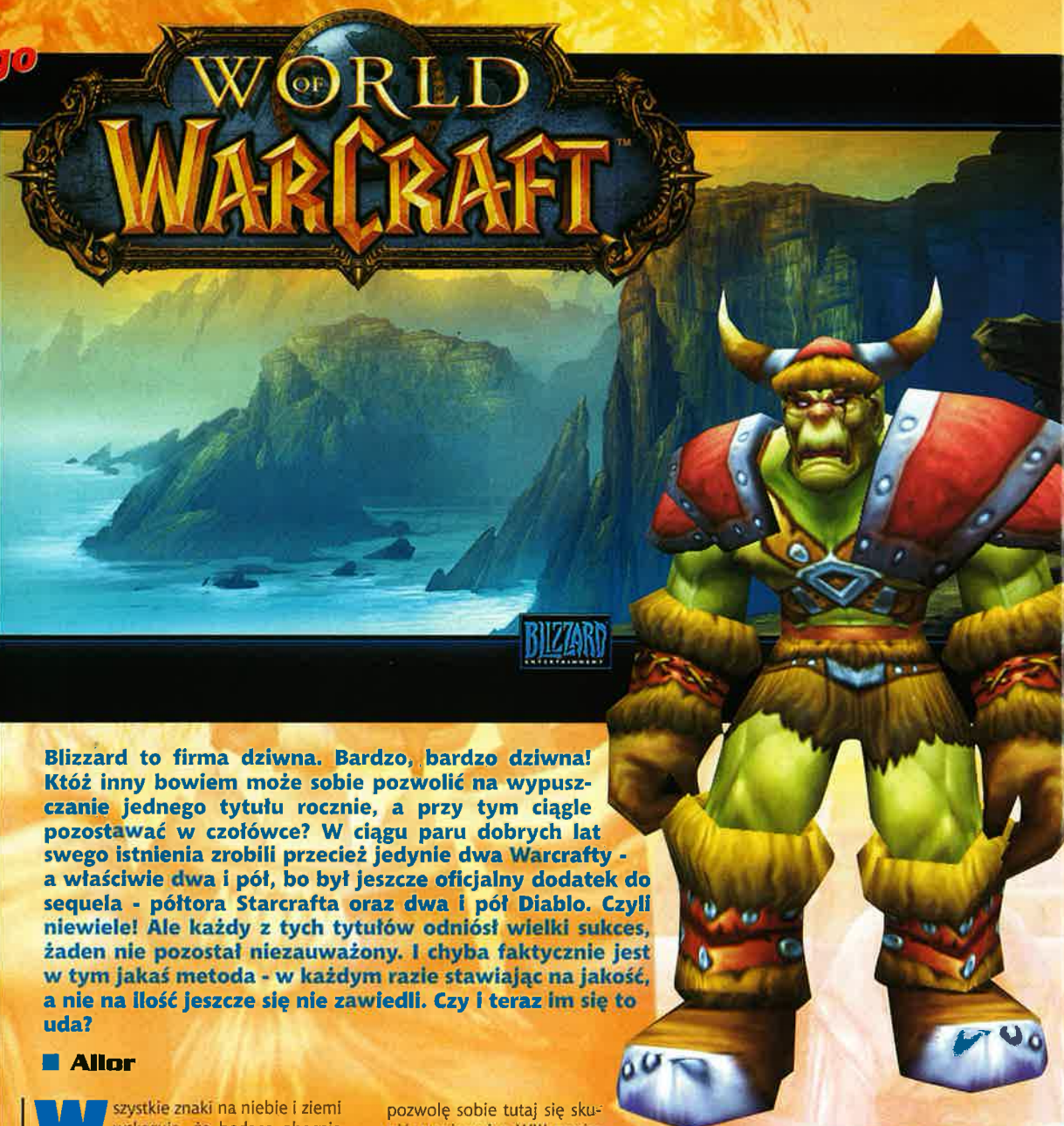
**2. Czy możemy się spodziewać jakiegoś MMORPG podobnego w założeniach do World of Warcraft, ale opartego na świecie i historii Starcrafta lub Diablo?**

Obecnie ciężko nam mówić o planach związanych z tymi tytułami, ale obydwa mają bardzo rozbudowane światy i mamy nadzieję, iż jeszcze nie raz zostaną one przez nas wykorzystane.

**3. Czy wasze stanowisko ("World of Warcraft będzie grą opierającą się przede wszystkim na questach") oznacza, iż granie w WoW będzie znacznie bardziej przypominało zmagania z Baldur's Gate II niż Diablo II?**

Chcielibyśmy stworzyć grę w znacznym stopniu opartą na jasno postawionych celach, tak by gracz zawsze miał coś w tym świecie do zrobienia. Questy będą również jednym ze sposobów, w jaki będziemy wprowadzać w życie nowe zdarzenia, środkiem na przedstawienie bogactwa świata Warcrafta.

**4. Jak wielki będzie świat World of Warcraft? Konkretnie chodzi o liczbę graczy - ile będzie mogło jednocześnie w niego grać? I podpytanie z wielkością związane: ile czasu zajmie podróże na własnych nogach (lub ogólnie: bez wykorzystania magii) z jednego krańca mapy na drugi? Czy planujecie może jakieś wierzchołki lub okęty, które wspomogłyby graczy w czasie dłuższych podróży?**



**Blizzard to firma dziwna. Bardzo, bardzo dziwna! Któż inny bowiem może sobie pozwolić na wypuszczenie jednego tytułu rocznie, a przy tym ciągle pozostawać w czołówce? W ciągu paru dobrych lat swego istnienia zrobili przecież jedynie dwa Warcrafty - a właściwie dwa i pół, bo był jeszcze oficjalny dodatek do sequela - półtora Starcrafta oraz dwa i pół Diablo. Czyli niewiele! Ale każdy z tych tytułów odniósł wielki sukces, żaden nie pozostał niezauważony. I chyba faktycznie jest w tym jakaś metoda - w każdym razie stawiając na jakość, a nie na ilość jeszcze się nie zawiedli. Czy i teraz im się to uda?**

■ Allor

**W**szystkie znaki na niebie i ziemi wskazują, że będąc obecnie w przygotowaniu tytułu tego pasma sukcesów nie przerwą. Tak, tak, nie przesłyszeliście się! Poza dawno już zapowiadany Warcraft III na targach ECTS pokazano bowiem (po raz pierwszy!) drugi z powstających tytułów - World of Warcraft. I to na nim

pozwolę sobie tutaj się skupić, ponieważ o WIII napisało już wiele, zaś WoW (skrót to bardzo znamienity, nieprawdaż?) jeszcze do niedawna spowity był szczerze mrokami tajemnicy.

Cóż to więc takiego ten WoW jest? Najogólniej rzecz ujmując, Blizzard chce nim nieźle namieszać na rynku gier okre-

ślanych skrótem MMORPG, czyli online'owych gier fabularnych przeznaczonych dla bardzo wielu graczy. Nie będzie to bowiem proste przeniesienie Diablo w świat Warcrafta, a osadzona w tym świecie konkurencja dla gier w rodzaju Ultimy Online czy Everquesta - że wymienię tylko te najbardziej znane. U nas wprawdzie grono graczy, którzy w nie grają, za duże jeszcze nie jest, ale przy coraz większej liczbie graczy zdobywających stały (a przynajmniej tańszy od "darmowego" oferowanego przez TP SA) dostęp do sieci sytuacja ciągle się poprawia. I bardzo dobrze, bo zapewniam was, że obecni potencjaci MMORPG, moim skromnym zdaniem, powinni zacząć się bać!

Dlaczego tak twierdzę? Po powodów jest parę. Po pierwsze, świat World of Warcraft jest dobrze znany bardzo wielu graczom. Prze-



Wkrótce w sprzedaży!



## Rozerwij się na maksa!!!

Masz wrażenie, że gry strategiczne to zabawa dla drętwych sztywniaków? Nie możesz już słuchać smętnych tekstów o niszczeniu „zagonów wroga” i „taktycznych zasadzkach”? Zastanawiasz się dlaczego nikt nie pomyślał o tym by zrobić mistrzowską strategię, przy której można turlać się ze śmiechu? Poznaj Wiggles - najśmieszniejszą grę strategiczną na świecie! Odwiedź stronę <http://wiggles.cdprojekt.com>, by przekonać się, że słowo „strategia” nie musi oznaczać zabawy dla sztywniaków!



innonics

SPRZEDAŻ WYSTYKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
[www.wirtualny.com](http://www.wirtualny.com)

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
[www.cdprojekt.com](http://www.cdprojekt.com)

© 2001 Innonics GmbH, Hanover, Germany. Wszystkie prawa zastrzeżone. Gra, screeny, artworki i tekst są chronione prawami autorskimi. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wyprodukowano przez Spieleentwicklungskombinat SEK-ost, Berlin.



## Coś Nowego

Przygotowujemy świat, który będzie się wydawał wystarczająco duży w trakcie jego zwiedzania, bez tłumów przemierzających go wzdłuż i wszerz. Jeśli chodzi o wielkość, to obecnie dysponujemy danymi tylko odnośnie jednego kontynentu. Przejście z jednego jego krańca na drugi zajmuje około godziny, pod warunkiem jednak że poruszamy się w linii prostej i nie musimy niczego omijać. Czas ten dotyczy więc tak naprawdę czasu na podróż lotem ptaka, a rzeczywista wyprawa w poprzek potrwa znacznie dłużej. I możecie być pewni, że w trakcie takiej wycieczki natkniecie się na bardzo wiele potworów do pokonania, podziemi do zwiedzania, skarbów do zabrania i graczy, z którymi będziecie mogli pogadać. Co się zaś dotyczy szybszych form transportu, to dostrzegamy potrzebę ich implementacji, ale konkretnych póki co podać nie możemy.

Jeśli zaś chodzi o liczbę graczy na serwerze, to odpowiedź na to pytanie poznamy dopiero po ukończeniu beta-te-

stów. Pewne jest, iż na serwerze będą naraz tysiące graczy, ale póki co nie możemy podać żadnych konkretnych liczb. Będą one bowiem tak dobrane, by mogły pasować do ogólnego stylu rozgrywki w World of Warcraft - a do tego niezbędne są nam dane z beta-testów.

5. Jak wielkie szanse będzie miał World of Warcraft w nadchodzącym (i nieuniknionym) starciu z Neverwinter Nights? Pytamy, bo z dostępnych obecnie informacji wynika, iż różnice między tymi dwoma tytułami będą dużo mniejsze niż między Diablo II a Baldur's Gate II.

World of Warcraft będzie potężnym wieloosobowym światem onli-

niez praktycznie każdy miłośnik RTS-ów albo w Warcrafta grał, albo - jeśli dopiero w sobie taką żyłkę odkryje - grać będzie. Premierę WoW poprzedzała zaś będzie premiera Warcrafta III, a ta gra również nikogo obojętnym nie pozostawi. Świat ten zresztą, poza popularnością, przez lata, jakie upłynęły od premiery pierwszej gry z tego cyklu, zdążył dorobić się całkiem bogatej historii i wielu barwnych postaci. Sam ulegał zaś powiększeniu, dorobił się wielu interesujących loka-



cji, przez co na mały czy nieatrakcyjny teren gry nikt z pewnością narzekać nie będzie.

To jednak jeszcze za mało, by móc mówić o jakimś przełomie, i dlatego radykalnie zmieniono podejście do kwestii tworzenia postaci. Przede wszystkim, co zresztą nie każdemu musi przypaść do gustu, na początku dostępne będą jedynie trzy rasy: ludzie, orkowie i taureni, którzy szerszej publiczności pokażą się dopiero w Warcraftie III. Nie będzie ani elfów, ani krasnoludów, ani gnomów - a przynajmniej nie będą oni dostępni dla graczy. To jednak nie wszystko. Proces tworzenia postaci koncentrował się bowiem na jej wyglądzie zewnętrznym, a nie rzutach kośćmi i przyporządkowy-

waniu postaci paru (lub parudziesięciu) cech. Gracz będzie się skupiał na rysach twarzy, a nie charyzmie, na kolorze włosów czy brodzie, a nie sile i zręczności. Słowem, nikt nie będzie od niego wymagał wertowania instrukcji, by mógł ustalić jakiś sensowny kompromis między wytrzymałością a mądrością, bo do cech tych nie będzie miał po prostu dostępu. I bardzo dobrze (przynajmniej moim zdaniem)! Nie sposób przecież stworzyć dobrej postaci (w sensie doboru cech) za pierwszym razem. A tutaj, dzięki skoncentrowaniu się na wyglądzie zewnętrznym, problem znika!

Warto zresztą zauważyć, że każda z trzech ras dysponuje swoimi własnymi zbiorami "klocków", z których się jej wygląd składa. Jedyne, czego może niektórym brakować, to zmiana wielkości, ale jak mówią twórcy: nie dali jej specjalnie, żeby uniknąć sytuacji, w której ork będzie mniejszy od człowieka - poszczególne rasy mają się bowiem od siebie różnić już na pierwszy rzut oka! A po założeniu zbroi wysokość i postura będą przy szybkiej identyfikacji dużo ważniejsze niż rysy twarzy czy obecność rogów.

Właśnie, założeniu zbroi... Wzorem Diablo, cały ekwipunek postaci będzie na niej widoczny. Nie będzie więc problemów z określeniem stopnia "napakowania" potencjalnej ofiary przed jej zaatakowaniem. Zresztą i z tym atakowaniem będzie bardzo ciekawie. Podobnie jak w Diablo, będzie się bowiem można na tak zwanych PK (Player Killer - zabójca graczy) odciąć! Bo choć od czasu do czasu sprawdzenie swych sił w starciu z żywym przeciwnikiem może być zabawne prawie dla każdego, to jednak na początku ciągle giniecie raczej do gry nie zachęca. Nie mówiąc o frustracji, jaka może ogarnąć po śmierci z rąk innego gracza w trakcie jakiejś dalekiej wyprawy!

A do takich wypraw powodów ma tu być całkiem sporo! Główną siłą napędową gry ma być bowiem nie, tak cha-

# Szukasz haka na

## konkurencję?



Twoi konkurenci to zwykle płotki. Znajdź na nich haka, a staniesz się nieprzystwoicie bogaty! Monopoly Tycoon to naprawdę wyjątkowa strategia ekonomiczna. Wcielasz się w niej w rolę biznesmena, którego zadaniem jest zarobienie pierwszego miliona dolarów. Cel możesz osiągnąć na wiele sposobów: zakładając fabrykę, spekulując ziemią, grając na giełdzie, istnieją setki możliwości! Jeśli sądzisz, że to proste, zagraj Monopoly Tycoon i stań się rekinem światowego biznesu! Zadanie umili Ci niesamowicie dopracowana grafika 3D, wysoki poziom sztucznej inteligencji oraz niezwykle intuicyjna obsługa. Jeszcze nigdy gra strategiczna nie była tak zabawna!



**MONOPOLY**  
**TYCOON**



## Coś Nowego

ne, a dołączenie się do gry wiązało się będzie z comiesięcznymi (najprawdopodobniej) opłatami. Będą one pokrywały koszty związane z ciągłą ewolucją tego świata, dodawaniem nowych przedmiotów, potworów, lokacji, questów i wydarzeń - że wymienimy tylko parę przykładów. Gry w rodzaju Neverwinter Nights w rzeczywistości bardzo się od World of Warcraft różnią. Przeznaczone są dla mniejszej grupy graczy, poruszających się w świecie nie podlegającym samodzielnej ewolucji, co stawia je znacznie bliżej gier w rodzaju Diablo II niż WoW.

**6. Co - poza dobrze znanym światem - przyciągnie, waszym zdaniem, do World of Warcraft graczy, którzy grają obecnie w inne gry MMORPG, w rodzaju Ultima On-line czy Everquest?**

Jedną z rzeczy, którą się chlubi, jest intuicyjny interfejs użytkownika pozwalający nowemu graczowi na szybkie wejście do świata Warcrafta bez konieczności spędzania długiego czasu na samej nauce sterowania. Ale jesteśmy pewni, że tego właśnie ludzie od gier Blizzarda oczekują. Następna rzecz, która będzie WoW wyróżniać, to danie graczom znacznie więcej powodów, by ze sobą współpracować, sprawienie, żeby ta współpraca wszystkim się opłacała. Na przykład drużyna, w której będzie przynajmniej jeden przedstawiciel każdej z klas, będzie miała z tego powodu całkiem sporo bonusów. Ranger może zwiększyć zasięg wykrywania potworów wszystkim członkom drużyny. A taki kleryk - samą swoją obecnością automatycznie zwiększy pozostałym postaciom odporność na choroby i trucizny. Te bonusy nie będą się wiązały z żadnymi wyrzeczeniami, będą działały automatycznie i za darmo. Wystarczy, że pozwoli się graczowi dołączyć do drużyny. Innym sposobem zachę-

rakterystyczne dla bardzo wielu gier online, bezmyślne zabijanie potworów, by zdobyć nowe przedmioty i wyższe poziomy doświadczenia, a wykonywanie questów! Hurra! W dodatku mają być one na tyle zróżnicowane, żeby zadowolić zarówno osoby grające jedynie od czasu do czasu (znaczy się, ich wykonanie zajmie nie więcej jak godzinę), jak i nałogowców, dla których zadania wymagające parodniowego "błądzenia" będą czymś wręcz pożądanym! Oczywiście będzie również i cała masa questów pośrednich, żeby nikomu się nie nudziło.

W dodatku questy te będą nie tyle z góry ustalone czy losowane, ale przygotowywane w miarę na bieżąco przez żywych ludzi! Tak, tak, nad grą cały czas czuwać będzie cały sztab ludzi! Oznacza to, że przy odrobinie szczęścia z World of Warcraft wyrosnie bardzo groźny konkurent nie tylko dla typowych gier online, ale i dla Neverwinter Nights, które szczycić się ma żywymi mistrzami gry. O ile ich się oczywiście znajdzie - a tutaj będziemy mieli ich zagwarantowanych, choć na razie nie bardzo jeszcze wiadomo, na czym dokładnie będzie polegała ich rola i jak dalece będą mogli w świat gry ingerować. Tym niemniej już nawet te szczątkowe informacje brzmią bardzo zachęcająco!

Ale ma to także i mniej przyjemne dla graczy strony. Z czegoś trzeba będzie przecież tych ludzi opłacać - stąd też nikt obecnie nie ukrywa, że poza opłatą za pudełko z grą niezbędne będą jeszcze opłaty abonamentowe za samo granie. Cóż, niezbyt to może i miłe, ale jeśli tylko ma to oznaczać, że świat gry będzie tętnił życiem, to chyba warto będzie zamiast jakiejś nowej gry przedłużyć swoją wizję do świata Warcrafta. Tym bardziej że górny pułap takich opłat

to mniej więcej 10 dolarów, a więc nie tak strasznie drogo.

Zostawmy jednak sprawy pieniędzy na boku, zwłaszcza że na razie żadnych konkretnych nikt podać nie chciał, i wróćmy jeszcze do samego świata. To, co zwiększa szanse w starciu z konkurencją, to bardzo sensowne podejście do kwestii jego wyglądu. Nikt nie sili się bowiem na wierne oddanie rzeczywistości. Świat Warcrafta ma być nierzeczywisty! Ma być inny! Ale "inny" nie znaczy

"brzydki". Zresztą wystarczy popatrzeć na screeny. Wyglądają ślicznie, a przecież już na pierwszy rzut oka widać, że fotografiami nie są - i chwala im za to,



# JUŻ W SPRZEDAŻY KOLEJNE HITY ZA POŁOWĘ CENY !



Po takiej naklejce poznasz naszą serię.



## EKSKLUZYWNE WYDANIE - PRZYSTĘPNA CENA

W serii "Fajna cena" kupisz także:



FAJNA CENA TO NOWA SERIA GIER, W KTÓREJ MOŻESZ KUPIĆ NAJWIĘKSZE HITY NAWET ZA POŁOWĘ CENY (49.90). CO NAJWAŻNIEJSZE KUPUJĄC GRĘ Z SERII FAJNA CENA DOSTAJESZ GRĘ WYDANĄ DOKŁADNIE TAK JAK NORMALNA EDYCJA. JEDYNĄ RÓŻNICĄ JEST NAKLEJKA Z NAZWĄ NASZEJ SERII, KTÓRĄ MOŻESZ ŁATWO ODKLEIĆ.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
ZAMÓW JUŻ DZIŚ  
(0-22) 519 69 69  
www.cdprojekt.com.pl

Wersja polska i  
wyłączna dystrybucja w Polsce  
**CDPROJEKT**  
www.cdprojekt.com

Wszystkie nazwy własne, loga i charakterystyczne elementy graficzne są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wszelkie inne znaki towarowe i handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawowitych właścicieli. Wszelkie prawa zastrzeżone.



## Coś Nowego

cenia graczy do współpracy będą zaklęcia rytualne (Ritual spells), które rzucić może jedynie kilka współpracujących ze sobą postaci. Może się na przykład zdarzyć, że do rzucenia czaru otwierającego przejście do innego świata wymagana będzie ścisła współpraca trzech czarodziejów. To oczywiście tylko parę pomysłów, jakie chcemy wprowadzić w życie. Jesteśmy

bo nie po to przenosi się człowiek do świata fantasy, by podziwiać widoki, jakie od biedry może zobaczyć za oknem, że o podróży do lasu nie wspomnę.

Ale screeny powinny ukazać wam jeszcze jedną bardzo ciekawą cechę WoW. Otóż wygląd poszczególnych krain będzie się od siebie znacząco różnił, dzięki czemu nie będzie problemów z ogólnym określeniem, gdzie się znajdujemy. Ale to wcale nie wszystko, co w dziedzinie lokalizacji ma nam do zaoferowania Blizzard. Znaczenie, zwłaszcza dla początkujących, ważniejsza jest mapa. Tak, tak -

amingu. Po polsku zwie się ta technologia "strumieniowym przesyłaniem danych", co oznacza, że dane doczytywane są nie od razu w całości, a na bieżąco, w miarę jak są potrzebne. Dzięki temu gracze nie powinni w czasie swych wędrówek doświadczać żadnych "loadingów" - gdziekolwiek pójdą, przerwy na kawę mieć nie będą. Przy niemałych różnicach między poszczególnymi krainami robiło to zresztą bardzo dobre wrażenie - wygląd świata zmieniał się niemalże z każdym krokiem stawianym przez bohatera, ale przejście było niezwykle płynne! Po

World of Warcraft nie ma i nie jest pewne, czy będą w wersji finalnej. Czarzy jednak będą na sto procent! I to całkiem niezłe wyglądające, a w dodatku bardzo proste w użyciu. Zresztą założeniem całego interfejsu gry jest właśnie maksymalne jego uproszczenie. Ale uproszczenie nie znaczy prymitywizm - bo możliwości gra oferuje przecież tyle, co każdy inny RPG, tyle tylko, że mają być jeszcze prostsze w użyciu, niż na przykład w Diablo II. Ot, choćby sama walka - wystarczy raz kliknąć przeciwnika (kursor zmienia się w zależność od tego, co klikniemy - w przypadku wroga standardową akcją jest atak, ale na przykład przy wieśniaku będzie to rozmowa), a będzie on atakowany do śmierci. Nie trzeba co chwila klikać ani trzymać naciśniętego przycisku!

Cóż, zbierając to wszystko, ciężko nie dojść do wniosku, że kroi się kolejny wielki tytuł. Wprawdzie można narzekać na tylko trzy będące do wyboru rasy - bo dla miłośnika elfów czy krasnoludów to poważny problem - ale to praktycznie jedyna rzecz, do której można się przyczepić. Graficznie gra wygląda bowiem świetnie (a engine pozwala nawet na przejście na widok z TPP w FPP), świat ma rozległy i urozmaicony, a przedkładanie kwestów nad bezzmysłną walkę to kolejny wielki plus. Chociaż... jest jeszcze jeden problem, który gracze palający pożądaniem do World of Warcraft muszą sobie uświadomić. Jak na świetną grę online przystało, tak i WoW będzie (bo to praktycznie pewne!) niezwykle wciągający. I nie chodzi tu o rachunki za korzystanie z Sieci. Problemem może być czas, a dokładniej jego brak... Bo jeszcze jeden quest, jeszcze jedno zadanie i...

I na tym na razie koniec. W końcu każdy wie, w co się pakuje, a że na rozważenie wszystkich za i przeciw jeszcze trochę czasu jest (bo premiera nastąpi pod koniec pierwszego kwartału przyszłego roku), więc później pretenzje będziecie mogli mieć tylko do siebie!

### World of Warcraft

Producent: Blizzard Entertainment  
Dystrybutor: CD Projekt

pewni, że tego typu zapowiedzi, które pojawiają się w ciągu paru następnych miesięcy, przyciągną wielu graczy szukających czegoś nowego i oczekujących na kolejny stopień ewolucji w grach MMORPG.

World of Warcraft będzie miał mapę! Koniec z zagubieniem, które towarzyszy pierwszym godzinom gry w niemal każdej grze online! Poza tym, co równie przyjemne, po przejściu do nowego obszaru, tudzież wejściu na przykład do wioski, na ekranie pojawia się jego nazwa. Niby nic takiego, ale w rzeczywistości jest to pomysł wprost genialny! Dzięki niemu nie trzeba bowiem korzystać z metody opisowej czy ciągle zerkać na mapę i zmuszać do tego innych graczy, z którymi chcemy się akurat gdzieś spotkać. Bo nazwami będą traktowani wszyscy, nikt przed nimi nie ucieknie! I zamiast mówić o jakiejś wiosce za górami, ale nie tej koło stawu, tylko położonej nad rzeką (pierwszy lepszy przykład wzięty z głowy), będzie ją można nazwać po imieniu!

prostu absolutne zero przestojów! W ostatecznej wersji aż tak płynnie może nie być - w każdym razie twórcy ostrzegają, że jakieś małe przeskokki mogą się jednak od czasu do czasu przytrafić. Ale małe przeskokki da się bez problemów przeżyć...

...w przeciwieństwie do (teraz będzie taka mała zmiana tematu) czarów bojowych czy siekania mieczem. Z czarami jest zresztą na razie mały problem. Znaczą się są i działają, ale jeszcze nie bardzo wiadomo, kto z nich będzie mógł korzystać. Bo póki co profesji w

7. Na koniec pytanie z nieco innej beczki: kiedy planujecie wydać Warcrafta III i kiedy można się spodziewać pierwszego do niego dodatku? [Miało być podchwytliwe, ale...]

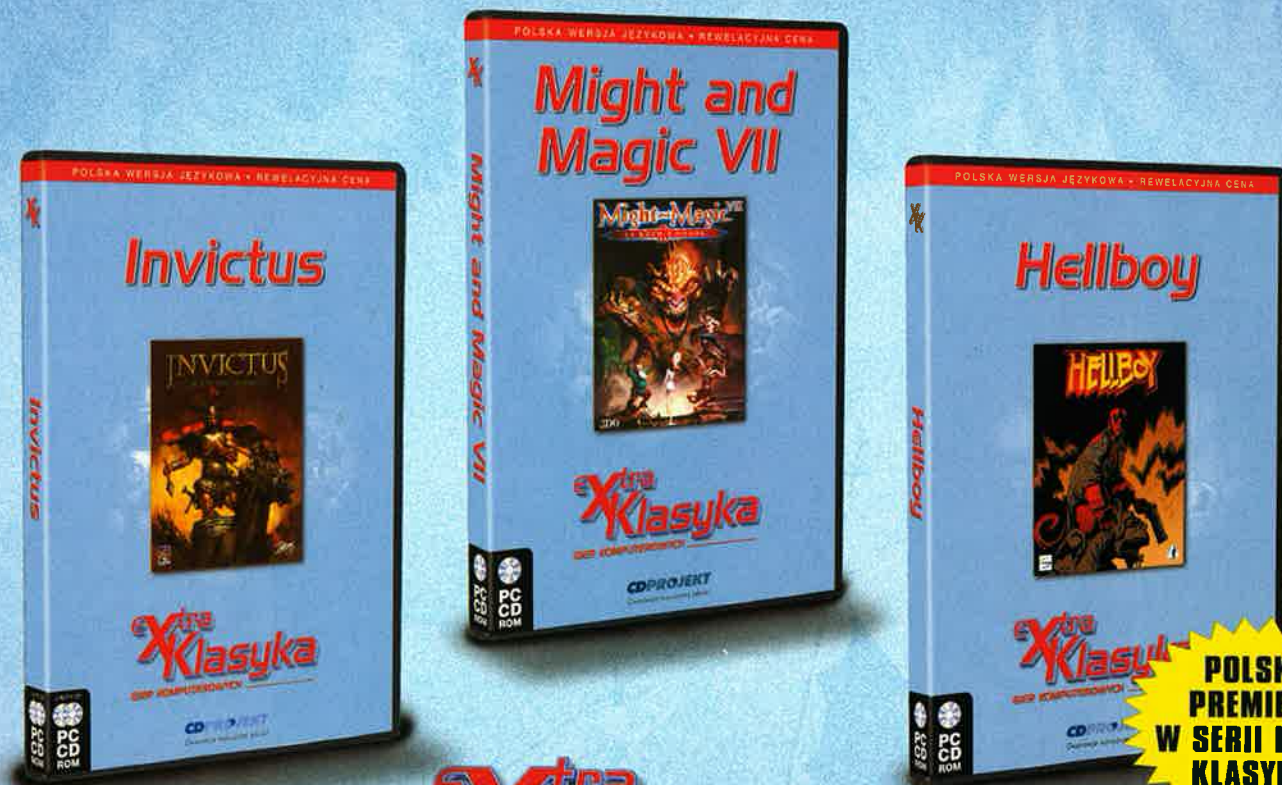
Warcraft III zostanie wydany w 2002 roku.

[...ale nie dali się podejść :(- Redakcji].

Kolejną miłą właściwością gry jest (bo to również działa już w chwili obecnej) bardzo szerokie korzystanie ze stre-



# Nowe hity za 19,90 !!!



**extra Klasyka**  
GIER KOMPUTEROWYCH

**POLSKA  
PREMIERA  
W SERII EXTRA  
KLASYKA!**

## W sprzedaży już w październiku!

Więcej informacji pod adresem: <http://gry.wp.pl/new/extra/extra.html>

W serii „Extra Klasyka Gier Komputerowych” kupisz także inne doskonałe gry komputerowe. Szukaj w dobrych sklepach z grami i hipermarketach.





• **Heroes 4 - Polska rządzi!**

Firma CD Projekt zdradziła szczegóły wydania najnowszej, czwartej części Heroes of Might & Magic. Utróć podstawowy pakiet będzie zawierał grę Heroes 4 w boxie DVD, a jako bonus znajdzie się w pudełku Heroes of Might & Magic 1 i 2 - również w oddzielnych boxach DVD! Cały zestaw będzie kosztował tylko 99,90 zł (sic!) Co więcej, zgodnie z obietnicami polskiego wydawcy, firma CD Projekt, gra ukaze się w polskich sklepach w tym samym czasie co na Zachodzie!

**UPDATE:** niestety wygląda na to, że nie dane nam będzie spędzić Świąt przed monitorami: przedstawiciel New World Computing poinformował o przełożeniu daty premiery, gdyż "czuli, że czas, jaki pozostał do pierwotnej listopadowej premiery, nie wystarczał, by przeprowadzić dokładne testy". Prawdopodobna data premiery - luty 2002. :(

- **Gry Sony Online większe**

Sony Online Entertainment (SOE) poinformowało, że kolejne z rozszerzeń EverGesta - Shadows of Lucin, oraz niecierpliwie oczekiwa-  
ne Star Wars Galaxies korzystają  
będą ze stworzonego przez Crite-  
riona na potrzeby ich własnego  
RendWare'u systemu dPVS, czyli  
dynamic potentialy visible set -  
dynamicznego obliczania ewen-  
tualnego pola widzenia graczy. Do-  
tyczając wszystkie tego typu in-  
formacje musiały być przechowy-  
wane w pamięci serwerów, teraz

# Industry Tycoon 2

**Mat Rix**

Akcja Industry Tycoon 2 (wstępnie miało być Giant - ostatecznie przyjęto jednak nazwa Tycoon) rozgrywa się nie gdzie indziej jak w Ameryce na przełomie wieku XIX i XX - aż po lata 80 ubiegłego stulecia, czyli początek rewolucji technologicznej i ub, jak kto woli, informatycznej. Tam właśnie otworzysz swój biznes. Oczywiście wystartujesz niemalże od zera, a twoja kariera ostatecznie skończy się na pozycji przemysłowego giganta działającego na skalę światową (uwaga antyglobaliści! - mało przedsiębiorstwa naprawdę nie mają szans - nie na to nie poradzę. :) Czekajcie zarządzanie firmą w pełnym tego słowa znaczeniu - będziesz musiał dbać o finanse, rozwój, infrastrukturę, logistykę, jakość produktów, cenę i wreszcie promocję. Jednym słowem, ty jesteś szefem (z tą zaletą, że masz do dyspozycji opcję save i czasem możesz sobie pozwolić na niepowodzenie. :)

**O**czywiście nie tylko ty masz pomysły na zrobienie interesu. Niejednokrotnie czeka cię naprędę rastra walka z konkurencją, którą można wygrać, stosując różne metody. Na miejscu są stare dobre sposoby - zwiększ produkcję, obniż cenę, podnieś jakość - a na pewno coś z tego wyjdzie. W dwójce doszła jeszcze jedna możliwość, mianowicie można dokonywać fuzji z innymi korporacjami! Obserwując życie codzienne, nietrudno zauważyć, że ten aspekt "walki" jest bardzo popularny, a kapitał przyciąga się jak przeciwnie bieguny magnesów. Ta na pozór błahawinowacja zmienia de facto wale, a jeśli chodzi o strategię walki z komputerowymi graczami - dane nowe rozwiązania, które odwiniesz wziąć pod uwagę.

Sporo zmian znalazło także w bazie surowcowej. Ilość produktów, które można zafabrykować klientom. Jest ich po prostu znacznie więcej, ale to nie wszystko. Pogoda jako czynnik zmieniający ilość wytworzonych produktów rolnych to kolejna ciekawa powód w IT 2. Co ważne, również przy roku, znacznie wpłynęła na koniunkturę handlową twojej firmy. Będziesz musiał gromadzić odpowiednią ilość zapasów, uwzględniając sezonowe wahania popytu i podaż.

takie obliczenia odbywać się mają jedynie w razie potrzeby, czyli stwierdzenia, że w danym miejscu jest ktoś, kto może je zobaczyć (innymi słowy: świat będzie



**GATUNEK: SIM-LOGICZNA**



W grze zaimplementowano również wiele udogodnień, których brakowało wcześniej. Wymiana towarów może się odbywać w magazynach, a informacje na temat ich ilości gracz uzyskuje w każdej chwili. Takie rozwiązanie daje użytkownikowi dużo lepszą kontrolę nad cyklem produkcji. Inną zmianą, która przysię się szczególnie mniej zaawansowanym graczom, jest możliwość przerwania cyklu produkcji i sprzedawania półproduktów.

IT 2 ma oferować naprawdę szeroki asortyment środków transportu - nawet ponad 50, począwszy od powozów poprzez ciężarówki, parowozy aż po lokomotywy i potężne okręty.

Oprawa graficzna w Industry Tycoon 2 prezentuje się doskonale. Grafika jest na tyle bogata w pojedyncze elementy, że widać nawet wyziewy spalin! Ważne jest również to, że choć pod względem wizualnym (nawet po dłuższych sesjach) nie powoduje wrażenia chaosu, który często ma miejsce w strategiach ekonomicznych z izometrycznym rzutem.

Niektórzy twierdzą, że tylko granie w trybie multiplayer daje prawdziwą satysfakcję i jest niekiedy wyzwaniem. Zatem dobrą wiadomością jest to, że w *Industry Tycoon 2* zaimplementowano rozwinięcie tego trybu, który pozwala grać zarówno w death match, jak i cooperative! Po prostu prawdziwa gratka dla zwolenników multiplayera...

JoWood wyraźnie wyszło z założenia, że jeśli na trudnym rynku gier edukacyjnych udało się im osiągnąć taki sukces, to przy tworzeniu drugiej części Industry Giant powinni się głównie skupiać na poprawie i dopieszczeniu tej gry, a nie wprowadzaniu rewolucyjnych zmian, które mogą tyle samo wnieść, co i zniszczyć. Gracze ocenią, czy takie założenie jest słuszne.

**Już niedługo...**

**Nie chcesz z gotówki być obdartym  
użyj plastikowej karty**

**zapraszamy na**

**www.fajny.pl**

**Przy zakupie dwóch programów gratis tipsomaniak 3!!!**



**GRY**

Aedes i Pirat Barnaba 2 (myszka gratis)	48,-
Agharta 2CD PL	126,-
Alone in the Dark 4	25,-
Asterix i Obelix kontra Cesarz PL	56,-
Baldurs Gate - męże 6CD PL beta Edycja	96,-
Baldurs Gate 2 From Bloodia	76,-
Baldurs Gate II Słom (oszczędność-maga)	156,-
Baldurs Gate Pack 11CD PL	106,-
Cygnaki	116,-
Black & White PL	216,-
C & C Red Alert 2	78,-
Colin McRae 2 PL	96,-
Colin McRae PL	126,-
Commandos	126,-
Infamed Engine Lines	najtańsza!!!
Cossacks - European Wars PL	96,-
Cryowarrior 2 Priba Czemu PL	56,-
Darth Katak	19,9
Descent 3 2CD	19,9
Destruction Derby 2	19,9
Devil Inside 2CD PL	19,9
Diablo - Hellfire	19,9
Diablo 2 + dodatki Pan Zniszczenia	178,-
Diablo 2 4CD PL + podkładka pod myśl	146,-
Diablo 2: Pan Zniszczenia PL	78,-
Dile by the Sword	19,9
Dzikakie Zwierzynchowanie 2CD PL	76,-
Driver	39,9
Duke Nukem Forever	96,-
Empire Keeper 2 PL	49,-
Era 2140 - misje	19,9
Earth 2150 2CD PL + klocki Lego	96,-
Earthworm - 3D PL (koszkie gratis)	56,-
Emergence PL	19,9
Evangel Battle for Dune	116,-
Fallout Tactics	116,-
Fallout Tactics 6CD PL	96,-
(czeladza Falloute i Fellout 2)	56,-
Fallen - Klonopatra	126,-
+ Encyclopedia Egiptu PL	126,-
Faust 4CD PL	29,9
Fila 2001	19,9
Fila SS	46,-
Freepack 2CD PL	96,-
Giant's Bigger Brother Kabuto PL	76,-
Gilbert Goodmate PL	76,-
Glopy i Kosmosu 4CD PL	96,-
Gorky 17	19,9
Gry dla 3dix	19,9
Gry karciane część 1 i 2 ...po 25,- każde	25,-
Gry z głową	25,-
GT A 2 PL	69,-
Hell Life Blueshift	96,-
Hell Life Hellfire	126,-
Heros Chronicles	76,-
Heros In My Night	126,-
+ Magic Glagob Collection	129,-
Hogkins FBI PL	19,9
House of the Death	29,9
Icelanded Date - Heart of Winter PL	36,-
Imperium Arkadow 2CD PL	19,9
In Cold Blood 2CD	19,9
Invictus 2CD PL	19,9
Iron Strategy PL	19,9
J.B. PL	19,9
Jack Orlando PL	19,9
Jagged Alliance 2	49,-
Jazz Jack Rabbit PL	49,-
Kamigekai na Kas	19,9
Knight & Merchants PL	19,9
Kolczyński glif FFF	25,-
Kolczyński strategizacji	19,9
Larry 5 PL	25,-
Larry 7 PL	25,-
Lazy 2CD PL	25,-
MIX PL	19,9
Midnight Region	19,9

## MUZYKA

Ambient Dub .....	25	Magix Dance Maker .....	149
Banca .....	25	Magix Live Act DJ .....	65
Future Wavy .....	25	Magix Music .....	
Hip Hop .....	25	Maker Generation 6 3CD PL .....	49
"Hip Hop 2 .....	25	Magix Notation .....	129
Klimatyczna brzmienia .....	25	Mid Power .....	25

**DLA DZIECI**

ABC z Reksiem	59.	Ene Dwa Rabe 2	25
Aleja w Krainie Czarów	69.	Hugo	79
Batek i Lolek na Tropie Zaginionego Ortopedy	49.	Kajko i Kokosz w Krainie Boreksworów	PL19
Batek i Lolek Pamiętliki z Podróży	49.	Kangurek Kao	49
Batek i Lolek Wesołe Przedszkole	49.	Kapitan Pazur	55
Encyklopedia Zwierząt	25.	Kot w butach	25

## INNE CIEKAWE

10.000 Kiparót	29.	Encyklopedia	
AntyWiekK10	18.	Powszechna Fogra 2001 (30d)	98
Mieliska fonton	25.	Encyklopedia PWN 20d	98
Grazy English	19.	English Translator 2.0	299
Darmy Jedzordżone		Euro++	
- kitalas 300 projektów	25.	Millennium 1-3 Pack Angielski	395
Typk2 2	58.	Galeria Kiparót	
Educom - j-polski, matematyka, fizyka,		Historia Gimnazjum	
geografia, przyroda, biologia, chemia,		Historia klasz w Szymankach	59
Historia (szkoła podstawowa		Historia Łuczkosł	59
na gimnazjum)	89.	Historia Świata	59
Encyklopedia historycznych Kiparót	25.	Internet Translator 2.0	75
Encyklopedia		Karkonosze (przewodnik po girach)	43
Malgos Czotwicka	najpieni!!!!	Lektury na CD	
Encyklopedia Nauki	najpieni!!!!	Literatura przed maturą	58

**PLYTY FROTOWE**

Archiwum XXX	25,-	Heavenly Head 20	49,-
Żyżanie na okranie (11500 zdjęć)	25,-	Made In Sexland 12,3 kado po	25,-
Żyżanie na okranie 20	25,-	Moje Sex Piny	25,-
Dziwny Lym (filmy MPEG)	25,-	Page 3 Piny 20	25,-
Osoba Lym 20	49,-	Sex filmy MPEG	25,-
Ekspozycja 20	25,-	Sex czy czuść 3	25,-
Filmografia Lym	25,-	Sex z kłosa konesera	25,-
1, 2, 3, 4, 5, 6 kado po	25,-	1, 2, 3 kado po	25,-
Filmy erotyczne DVD	25,-	Sexmanipulacja	25,-
(100 tytułów - polskie napisy)	109,-	Strig Puzle	35,-
Garcia 30 kta (filmografia Lym 12,3)	85,-	Striptease PL	25,-
7 ty hazardów (filmografia Lym)	25,-	Zastaw Konesera (Sex z kłosa 12,3)	55,-

**Filmy (30 tytułów) m.in.:**

Asterix i Obelix kontra Cesar...	19,9	Legionista	19,9
Chogakki Nie Płaczą	19,9	Mł...	19,9
Geopie 2	19,9	P...j...z...	19,9
Era o Honor	19,9	Re...	19,9
Kinkadur	19,9	Saksunija	19,9
Kopacz	19,9	Sztos	19,9
<b>MANGA DLA DOROSŁYCH</b>			
Seis XXX Collection	35,-	Manga 3D	35,-
Manga XXX	35,-	Manga Belzga	35,-
Collections	35,-	Manga Power	35,-

**MANGA DLA DOROSŁYCH**

Kiss XXX Collection .....	35,-	Manga 3D .....	3,-
Manga XXX		Manga Balanga .....	3,-
Collections .....	35,-	Manga Power .....	3,-

<p>CENA: <b>99,-</b></p>  <p>Max Payne</p>	<p>CENA: <b>126,-</b></p>  <p>Commandos 2</p>	<p>CENA: <b>49,-</b></p>  <p>Glupki z Kosmosu 4CD PL</p>
<p>CENA: <b>19,90</b></p>  <p>Kurka Wodna</p>	<p>CENA: <b>19,90</b></p>  <p>Asterix i Obelix kontra Cezar film VCD</p>	<p>CENA: <b>96,-</b></p>  <p>Unreal Tournament 2003 + Unreal + misie</p>
<p>CENA: <b>59,-</b></p>  <p>Beksinski</p>	<p>CENA: <b>167,-</b></p>  <p>Deutscher Translator</p>	<p>CENA: <b>99,-</b></p>  <p>Wiem Wszystko Język Polski</p>
<p>CENA: <b>79,-</b></p>  <p>Red Alert 2</p>	<p>CENA: <b>59,-</b></p>  <p>Literatura przed Maturą</p>	<p>CENA: <b>59,-</b></p>  <p>Historia przed Maturą</p>
<p>CENA: <b>25,-</b></p>  <p>Dance</p>	<p>CENA: <b>19,90</b></p>  <p>Rage of Mages</p>	<p>CENA: <b>19,90</b></p>  <p>Chłopaki nie płaczą film VCD</p>
<p>CENA: <b>19,90</b></p>  <p>Crazy English</p>	<p>CENA: <b>19,90</b></p>  <p>Jack Orlando</p>	<p>CENA: <b>25,-</b></p>  <p>Kol w Butach</p>
<p>CENA: <b>19,90</b></p>  <p>Emergency</p>	<p>CENA: <b>19,90</b></p>  <p>Knight &amp; Merchants</p>	<p>CENA: <b>19,90</b></p>  <p>Unreal</p>
<p>CENA: <b>19,90</b></p>  <p>Samozwczek Carol Draw</p>	<p>CENA: <b>189,-</b></p>  <p>LangMaster Millennium (J. Angielski na 14CD) Watchmaker - Zegarmistrz</p>	<p>CENA: <b>79,-</b></p>  <p>Unreal</p>

**Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły? Jak zamawiać wybrane artykuły?**  
Ceny zawierają podatek VAT. **Stale koszty przesyłki 6.90 zł.**

**DZWOŃ:** od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3337002,  
od 10.00 do 21.00 (071) 3110358.

**FAKSJI: (071) 3537010, PISZ na adres: EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57.**

**INTERNET:** [www.exe.com.pl](http://www.exe.com.pl) [exe@exe.com.pl](mailto:exe@exe.com.pl)

**SKLEP FIRMOVY:** Centrym Bielany Wrocławskie, Galaktyka EXE, ul. Czekoladowa 9, sklep nr 260, Wrocław

**BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kolistka 4, 54-152 Wrocław**





## Coś Nowego

dosłownie "przypominać się" serwerowi w chwili, gdy będzie to niezbędne). Odsianie niepotrzebnych w danej chwili informacji pozwoli zaś na zwiększenie drożności łączności oraz urozmaicenie w znacznym stopniu świata gry. Dodatkową zaletą jest to, że system nie pozwala na foul play, np. widzenie przez ściany - po prostu dlatego, że gra, "wiedząc", iż gracz nie powinien widzieć tego, co się za nim dzieje, nie będzie tego wyświetlać!

Screensy z obu gier, ukazujące kompleksowość światów - poniżej.



## • Jedi Outcast

I kolejny tchnący nowością i dumny mocą silnika Quake III oraz talentem ludzi z Raven Software screenshock z Jedi Outcast, sequeła Jedi Knight, sequeła - jak pamiętamy - Dark Forces.



## • BattleTech - lives!

Nawet bardzo lives - kolejnym cyfrowym reprezentantem tego świata ma być BattleTech: 3025, a zatem gra wyłącznie multiplayerowa i hostowana przez EA (płatny - 10 \$ za miesiąc -

serwis Platinum). Na oficjalnej stronie gry ([http://www.ea.com/worlds/games/pl\\_battle00/home.jsp](http://www.ea.com/worlds/games/pl_battle00/home.jsp)) znaleźć można m.in. pełną dokumentację, opis świata, meków oraz...

## Polanie 2

■ Janusz Prokulewicz

"Polanie" byli i są uważani za pierwszą polską strategią czasu rzeczywistego. Jednak nie jest to jedyny powód, dla którego tytuł ten znany jest znacznej części polskich giermaniaków. Gra ta, wydana na początku 1996 roku, była po prostu solidną dawką dobrej strategii. Rozgłos przyniosła jej także widowiskowo urządzona premiera na targach PlayBox '96. Stoisko zorganizowane było w formie najprawdziwszej osady stworzonej z powiązanej sznurkami wikliny.

Kilkanaście miesięcy później wydana została ulepszona wersja Polan, tym razem już na płycie. Co prawda nie została ona zrobiona od podstaw (nie zmieniono grafiki), ale zawierała dwa razy więcej misji, świetną muzykę, dodatkowe jednostki, znacznie poprawiono inteligencję. Dla starych wydawczy wcześniejszej wersji Polanie CD byli nie lada wyzwaniem, ale wszyscy czekali na coś nowego, innowacyjnego...

I doczekali się! 1 marca zespół TopWare, pod przewodnictwem Mirosława Dymka - autora poprzednich wersji Polan oraz serii strategii Earth, rozpoczął prace nad następcą tej - chyba już kultowej w Polsce - gry. Tym razem będzie to zupełnie nowy produkt. Przede wszystkim zmieniona została koncepcja rozgrywki, autorzy bowiem zdecydowali się pójść w stronę bardzo modnego ostatnimi czasy rodzaju gier, a mianowicie cRPG. Wpraw-

dzie nie będzie to rasowy roleplay, ale elementy tego gatunku dadzą się silnie odczuć.

Teraz nie będziemy już dowodzić kilkudziesięciosobowym oddziałem bezimiennych wojów, ale kilku-, najwyżej kilkunastoosobową grupą unikalnych postaci. Na czym będzie polegała ich unikalność? Otóż każdy nasz podwładny będzie miał swoje imię (np. Maćko, syn kowala). Duże znaczenie ma też wskaźnik doświadczenia

GATUNEK: RTS



## i Polanie 2

■ Producent: TopWare

## Coś Nowego

formularz zgłoszeniowy na beta testy. Pierwsze prawdziwie imponujące screenshoty poniżej.



## • Devil Inside: The Movie

Jedną eXtra grę, Devil Inside, pojawi się na wielkim ekranie! News, w zalewie informacji o kolejnych obrazach stworzonych na podstawie gier, wyróżnia się tym, że odpowiedzialny za scenariusz filmu - pseudohorroru, czyli takiego straszyla z przymrużonym oczkiem, jest Hubert Charlot - twórca m.in. serii Alone in the Dark!

## • B&amp;W: Creature Isles

Zaledwie dni dzielą nas od premiery minisequela (jego twórcy twierdzą, że zakres zmian uprawnia ich do stosowania tego słowa) tegorocznego hitu Black & White. Creature Isles, tak bowiem nazwano ów add-on, wprowadzi nową krainę bez bogów, zamieszkaną jednak przez żyjących w społeczności-bractwie chowańców. Bractwo to stanie się prawdziwą szkołą dla naszego własnego chowańca - dzięki niej będzie w stanie polepszyć swoje statystyki, nauczyć się nowych cudów. Aby jednak dotąpić zaszczytu noszenia tatuażu bractwa, będzie musiał podjąć serię prób. Jedną z nich, zupełnie wyjątkową i nieoczekiwaną, będzie... zdobycie samicy i... hm, postaranie się o nowego, małego chowańca, którego nasz dorosły chowaniec będzie wychowywał na swoje podobieństwo! Niewiele zatem przesady będzie w stwierdzeniu, że Creature Isles będzie niczym Black & White do potęgi drugiej. Premiera Creature Isles to okres od listopada 2001 do lutego 2002.



płan będzie mógł rzucić na wroga czar, który zamieni go w... KROWĘ!!)

My tymczasem przejdźmy do pozostałych bohaterów. A znajdziemy wśród nich całą starą gwardię, czyli drwala, myśliwego, rycerza, woja, kapłana czy niedźwiedzia. Oprócz tego pojawi się kilka nowych, na przykład wilk (ciekawe, czy będzie można go ośwoić?) oraz olbrzym. Każda postać będzie się charakteryzowała takimi cechami jak siła, szybkość, wytrzymałość i zdolności magiczne. Poza tym będziemy mogli zaopatrywać ich w znalezione przedmioty czy magiczne artefakty. Nada to rozgrywece znacznie głębszego wymiaru i uczyni ją jeszcze bardziej emocjonującą.

Nie wspominałem jeszcze nic o technicznej stronie Polan II, a naprawdę jest o czym. Przede wszystkim gra będzie hulała na nieco unowocześnionej wersji engine'u z The Moon Project. Oznacza to środowisko w pełnym trójwymiarze. Rozgrywkę będzie można obserwować z każdej odległości i pod każdym kątem. Do-

każdej jednostki rosnący wraz z wykonywaniem kolejnych zadań. W przeciwieństwie do poprzednich części Polan, tutaj naszych bohaterów będziemy mieli do dyspozycji przez całą rozgrywkę. Oczywiście pod warunkiem, że odpowiednio o nich zadamy.

Nie wszystkie jednak aspekty gry uległy zmianie. Podobnie jak poprzednio, cała ekonomia gry oparta jest na dość niepozornym surowcu, a mianowicie mleku. Bierzemy je, jak nietrudno zgadnąć, od krowy pasącej się na naszym pastwisku. Skoro już wspominałem o krowach, to dodam, że każda z nich będzie się inaczej nazywała (Krasulaaaaa!!!). Poza tym będzie można je poznawać po unikalnym umaszczeniu, czyli wzorze na skórze. Mućki, podobnie jak inne postacie, będą zdobywały doświadczenie, którego zwiększenie będzie się objawiało wzrostem wymion (!!). Pozwoli im to na transportowanie większej ilości mleka, czyli znacząco skróci czas potrzebny na łożenie do obory. Dodatkowo wypas krowy będziemy mogli przyspieszyć, przeganiając co jakiś czas stada na nowe pastwiska, kiedy stare już będą jałowe. Krowy zyskały sobie opinię maskotki Polan, więc zapewne jeszcze nieraz przysporzą nam okazji do śmiechu. (Jako ciekawostkę podam, że ka-

skonałe widać to na zamieszczonych obok screenach. O muzyce na razie nic konkretnego nie wiadomo, ale jeżeli tylko będzie ona na poziomie tej z poprzedniej wersji, to możemy być spokojni. Podobnie ma się sprawa z udźwiękowieniem. Już nie mogę się doczekać kolejnej porcji odzywek. Fani poprzednich wersji doskonale wiedzą, o czym mówię.

Całość ma być utrzymana w iście baśniowym klimacie. Autorzy bowiem za jeden z głównych celów wyznaczyli sobie przyciągnięcie jak największej liczby młodych graczy. Integrejs został przygotowany właśnie z myślą o nich. Sam, mimo że do najmłodszych z pewnością nie należę, z niecierpliwością oczekuję na tę grę. Kiedy ona wreszcie nadejdzie? Mirosław Dymek zarzeka się, że ostateczny termin wydania to II kwartał 2002 roku, możliwe, że nieco wcześniej. Nie pozostaje nam nic innego tylko trzymać kciuki za naszych dzielnych rodaków... I niech MLEKO będzie z wami!!!!





## Coś Nowego

## • Max Payne - co dalej?

Wiemy już, że niezbędne jest zaledwie ok. 12 godzin, by poznać całą historię nowojorskiego gliniarza. Co później, odłożyć na półkę i zapomnieć o niej? Cóż, na to wygląda, gdyż w jednym z planów twórcy gry przyznali, że wątpliwe jest ukazanie się jakiegokolwiek add-on: na przeszkodzie stoją ściśle powiązanie akcji z fabułą, w praktyce uniemożliwiające szybkie przygotowanie "małego skoku w bok". Nie będzie także patcha wprowadzającego tryb multiplayer - tu problemem jest zaimplementowanie największej rewelacji Maxa - bullet time. Na pocieszenie możemy jedynie powiedzieć, że zawsze pozostają amatorsko tworzone mody (pierwszy z nich, zastępujący gazurkę kopniakami kung-fu już w Sieci) oraz nadzieja, że tak sequel gry, jak pełnometrażowy film oraz serial telewizyjny (wszystkie już w produkcji) ukazać się szybciej, niż oczekujemy!...

## • Deus Ex 2 - na łamach?

Dochodzą nas wieści (w żaden sposób niepotwierdzone oficjalnie, słowem - spekulacje) dotyczące prawdopodobnej daty premiery Deus Ex 2 (najlepszego jak dotąd thinker shootera). Miałaby być to gwiazdka... 2002 r. /

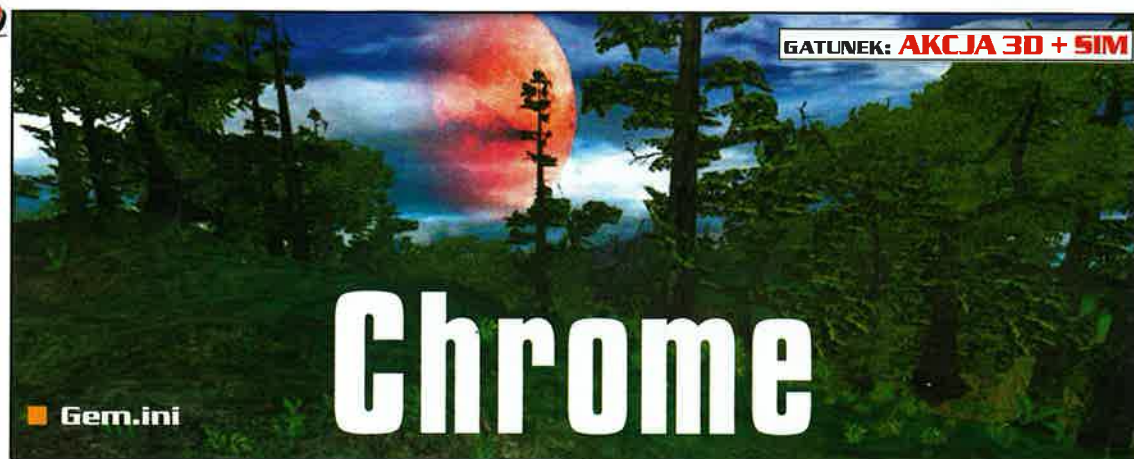


## • W.A.T.E.R.

W gruncie rzeczy niewiele wiadomo na temat tego, ponoć rewolucyjnego, projektu Anthemic Studios prócz faktu, że nie należy mylić go z W.O.T.E.R. (Golem) i że rozgrywać się będzie w świecie, w którym największym skarbem jest woda oraz że planowana premiera to... nie do wiary - 2004...

## • The Thing

Pojawienie się screenshotów The Thing wywołało prawdziwą burzę. Rzut okiem nieco niżej wypaśni dlaczego. Wiedzą już? W takim razie możemy iść dalej - The Thing jest komputerową adaptacją opowiadania "Who goes there?" Johna W. Campbella i filmu "The thing from Another World" oraz naturalnie remake'u tego ostatniego, którego dokonał John Carpenter w 1982 (z Kurtem Russellem w jednej z ról głównych). Akcja gry rozgrywa się krótko po wydarzeniach ukazanych w filmie - do bazy na Antarktydzie posłano wojsko, by zbadać tajemnicę zniknięcia jej personelu naukowego. Na miejscu okazuje się... i znów odsyłamy do zamieszczonych screenshotów. ;)



GATUNEK: AKCJA 3D + SIM

## Chrome

Tym razem nie będzie sloganu o Polakach i gęsiach. W moim odczuciu bowiem zakłada on z góry, że Polak jednak nie potrafi, a w najlepszym przypadku - daleko mu do światowej czołówki. Zbyt często też powiedzenie to pojawiało się jako wstęp do (jednak) usprawiedliwiania braku gier "Made in Poland" -

"a bo to przecież nasi...". Tymczasem Chrome, nowy projekt studia Techland, w żaden sposób nie kwalifikuje się, by tak go traktować - w niczym bowiem nie ustępuje najnowszym produktom najlepszych firm developerskich! Więcej - nie jest wcale wykluczone, że tym razem to Polacy wytyczają ścieżkę, którą następnie podążą inni!

Chrome wymyka się skutecznie prostej klasyfikacji. Tylko pozornie bowiem na pierwszy rzut oka jest to pospolita zręcznościówka TPP. Już pobieżne choćby przejrzanie listy funkcji, jakie z 99% prawdopodobieństwem pojawią się w grze, sprawia, że szybko stawiamy Chrome obok Code-name Eagle, Land Warrior, Operation Flashpoint, a nawet Deus Ex! Zaczniemy jednak od początku, od podstaw. Historia opowiadana przez grę rzuca pewne światło na to, czego należy się spodziewać. Całość rozgrywa się w nieokreślonej bliżej przyszłości, na powierzchni sześciu skolonizowanych i terraformowanych planet systemu Valkyria.

Nasz bohater, Bolt Logan, niegdyś żołnierz elitarnego Korpusu Ekspedycyjnego, a obecnie - wskutek decyzji senatu, by kwoty przeznaczane dotąd na tę instytucję przekazać komuś innemu - prosty najemnik, trafia tam nie po to, by zacząć nowe życie jako farmer lub drwal. Planety Valkyrii, porzucone przez

kolonistów wkrótce po ich przybyciu, zmieniły się w bazy wypadowe kosmicznego marginesu, tych, których nie chciało nigdzie indziej - piratów, niebezpiecznych zbierców, słowem: tych, których głowy oznaczają dla wprawnych łowcy nagród kolejny miesiąc we względnie luksusie. Sytuacja komplikuje się jednak, gdy niespodziewanie wychodzi na jaw informacja, że pozostawione dawno temu samym sobie planety zawierają nadzwyczajne ilości bogactw naturalnych, a chętnych do zapiekiowania się nimi korporacji górniczych jest więcej niż jedna...

Na tym bogatym i otwierającym całe masy nowych możliwości tle silnie rysują się główne atuty gry. Pierwszym z nich jest ogrom plansz. Twórcy gry ze zrozumiałym zadowoleniem mówią, że do pokonania niektórych potrzebnych będą pojazdy - liczyć mają nawet po kilka, kilkanaście kilometrów! Warto



nie - celując z przykłąku nie będziemy w stanie się poruszać!

Na bojową skuteczność Logana wpływać ma odpowiedni dobór broni (od pistoletów po wyrzutnię rakiet, przy czym gracz nie jest ograniczony do tych z początku misji i może dobrać się na wrogu) i wyposażenia dodatkowego (m.in. czujniki ruchu, sonar, latarka, medykamenty oraz osobno stymulatory, materiały wybuchowe; część z nich, jeśli misja tego wymaga, może być przypisana na stałe), ale i - jak w żywej legendzie Deus Ex - wszczepy elektroniczne! Te ostatnie pozwalają nie tylko modyfikować cechy herosa, lecz także widzieć w podczerwieni, sprawniej się poruszać, celniej strzelać. Co ciekawe, przy wyborze poszczególnych usprawnień z poszerzającej się z misji na misję

kluczem do sukcesu jest przede wszystkim trafny ich dobór!

Istotną wreszcie, w przeciwieństwie do większości gier tego typu, rolę odgrywać mają pojazdy. Ich różnorodność jest porażająca - od motocykli, przez quady i jeepy po... czołgi oraz jednostki nawodne! Twórcy gry twierdzą, że od nich zależy może częstokroć powodzenie lub porażka w wykonywanej misji! Nic dziwnego zatem, że sposób, w jaki się zachowują, bliższy jest symulatorom niż zręcznościówkom - wszystkie one są w pełni wiarygodne: wychylają się na boki przy ciasnych skrętach, w widocznym sposobie odnoszą obrażenia, a nawet jeśli nasza jazda jest wyjątkowo niebezpieczna bądź zupełnie przypadkiem znaleźliśmy się w samym środku wojny - eksplodują!



też w tym miejscu zatrzymać się na moment i podkreślić graficzny rozmach, z jakim je tworzą. Spójrzcie na obrazki - na te wiarygodnie ukształtowane lodowce, spieczoną słońcem, "falloutową" ziemię, okrytą falującym lasem wzgórza, rozległe łąki - wszystkie "przykryte" od góry zupełnie przeciw prawdziwym niebem... Bez wątpienia pod tym względem Chrome jest po prostu zachwycający!

Świat Chrome oglądamy z perspektywy osoby pierwszej i (nie lub) trzeciej, zwykle jednak zza pleców naszego herosa. Ten, jak na najemnika z bogatą przeszłością wojskową przystało, będzie zdolny poruszać się na wszystkie sposoby, w jakie robią to sprawni ludzie: biegać, chodzić w przysiadzie, czołgać się, pływać. Zmiany postawy nie tylko pozwolą zmniejszyć ryzyko wykrycia czy trafienia, ale i same wpływać będą na celność - twórcy wyraźnie dumni są ze swego "dynamic targeting system" drastycznie zmniejszającego szansę trafienia w ruchu. System ten sprawi więc, że niemożliwe będzie przycelowanie w biegu, i konsekwent-

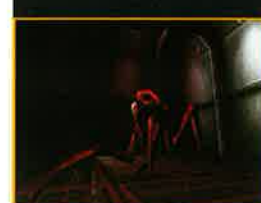
puli, warto pamiętać, że możliwości naszego herosa do przyjmowania kolejnych nie są nieskończone, że ilość tych uaktywnionych nie może przekraczać poziomu maksymalnego obciążenia systemu nerwowego! Dodatkowo niektóre z "poprawek", rzeczywiście polepszając możliwości, jednocześnie obniżają inne cechy (np. szybsze poruszanie się czy niwelowanie dezorientacji po trafieniu, kosztem poziomu zdrowia)! Może więc okazać się, że

Czy w świetle powyższego może dziwić fakt, że Chrome, jawiący się początkowo jako zręcznościówka - i przez to niezbyt dla mnie atrakcyjny, stał się w tej chwili jednym z najbardziej przeze mnie oczekiwanych tytułów najbliższych miesięcy? Strategiczne znacznie ukształtowanie terenu, konieczność dobierania odpowiedniego sprzętu (także pojazdów) i "usprawnień", bogate charakterystyki broni, uwzględnienie czynników takich jak wspomniana w tekście "dezorientacja po trafieniu", ale nade wszystko pełna swoboda postępowania w zupełnie różnorodnych misjach, każą wierzyć, że już wkrótce dana nam będzie gra ze wszechmiar nadzwyczajna!...

**Chrome**  
Producent: Techland



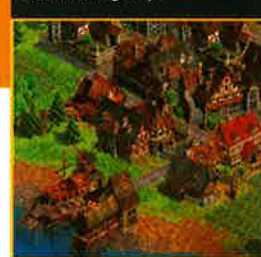
## Coś Nowego



## • ANNO 1503

## - poczekamy dłużej

Sequel (a w zasadzie prequel!) Anno 1603 - o sto lat młodsze Anno 1503 pojawi się dopiero w pierwszym kwartale 2002. Na poczekajcie tym wszystkim, którzy zdążyli już zrobić na półkach miejsce na pudełko z tą grą, możemy powiedzieć, że czas, jaki pozostał do nowej daty premiery gry, jej twórcy, Sunflowers, poświęcili na najdrobniejszy choćby szlif i poprawkom, tak by produkt finalny spełniał - i przewyższał! - wszelkie oczekiwania graczy.



## • Komiks Diablo

W chwili gdy czytacie te słowa, pierwszy z komiksów Diablo - Tales of Sanctuary, rezultat współpracy Blizzard z Dark Horse Comics, powinien już znajdować się w drukarni. Tych wszystkich, którzy właśnie rzucili się w kierunku świnek-skarberek, zapewne zmartwimy mówiąc, że mowa o rynku USA. Informujemy jednak, bo być może znajdzie się odważny rodzimy wydawca?

## • Outlaws 2?

Uwaga: nie mamy żadnych podstaw, by sądzić, że rzeczywiście powstaje sequel Outlaws, jednak kilka przesłanek pozwala mieć nadzieję, że już wkrótce znów dane nam będzie chwycić colta i winchestera i ruszyć śladem bandytów.



## Coś Nowego

Po pierwsze - Outlaws, jedyny jak dotąd profesjonalny FPP shooter rozgrywający się na Dzikim Zachodzie, ponownie pojawił się w sprzedaży (na Amazon.com - 10 USD). Po wtóre - LucasArts wydał ostatnio patch dodający obsługę D3D. Po trzecie - z rozmowy z Simonem Jefferym, prezesem LA, wynika, że rozpatrują ten pomysł, nie jest więc wykluczone, że działania powyższe mają na celu sprawdzenie zainteresowania ewentualnym sequelem. Powtarzamy: nie wiemy niczego na pewno, widzi się nam jednak, że już niedługo LA ogłosi, że no, bliski im ostatnio Raven Software, prócz Jedi Outcast, zajmuje się Outlaws 2...

• Tani Original War!



Dobra wiadomość dla wszystkich fanów strategii Original War, jedna z bardziej oryginalnych strategii RTS, jakie pojawiły się na rynku gier PC, będzie w Polsce kosztowała... 29,90 zł! Gra ukaże się w serii eXtra Gra, co oznacza, że w zestawie poza 2 płytami CD znajdzie się kartonowe pudełko oraz instrukcja. Original War będzie oczywiście w pełni spolszczona.

• Iron Storm

Wyobraźcie sobie, że pierwsza wojna wcale nie skończyła się w 1918, że jest rok 1964 - pięćdziesiąt lat od jej wybuchu, a ona wciąż trwa! I jakkolwiek technologia wojenna posunęła się bardzo do przodu, klimat retro pozostał - szybkostrzelne, lecz głośnie i zawodne karabiny maszynowe, czołgi, samoloty... Wizja ta, przekuta w kulach Koch Media, w FPP bądź TPP shootera uka-



# CLAY Agent

**Czy kojarzycie taką oto scenę: plastelinowy świat, plastelinowe postacie, plastelinowe zwierzątka, plastelinowe przedmioty... wszystko plastelinowe? Jeżeli kojarzycie i na dodatek taka sceneria przypadła wam do gustu, to mam coś dla was.**

■ Devi

**C**lay Agent jest grą, której autorzy skorzystali z pomysłu stworzenia całego świata z plasteliny. Podobnie jak w Neverhoodzie (z którym skojarzenie miałam nadzieję wywołać wcześniej), nie ma w grze elementów, który nie byłby stworzony z owej substancji.

Podczas gry wcielać się będziemy w supertajnego agenta, którego misją jest



ona na plastelinową planetę, na której od tego momentu toczyć się będzie akcja.

Główny bohater, którym kierować będzie gracz, jest najlepszym agentem służb wywiadowczych. Pomimo to jest osobą raczej niezadarną i z pewnością nie wygląda na superbohatera. Jak na ironię, ma również bardzo wysokie mniemanie o sobie i swoich umiejętnościach. Dlatego właśnie opuszczając stację i wybierając się na plastelinową planetę nie bierze ze sobą broni, a jedynie jego ekwipunek to stary mundur i wojenny hełm.

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Tuż po lądowaniu nasz bohater staje twarzą w twarz z mnóstwem niecodziennych zadań, które doprowadzić go mają do szybkiego wypełnienia zadania. Jak się jednak okazuje, nigdzie w pobliżu nie ma zaginionej bali, co z pewnością nie wróży rychłego jej odnalezienia. Co więcej, w dalszych etapach gry fabuła coraz bardziej się "rozgałęzia", a droga, którą pójdzie gracz, zależy tylko i wyłącznie od niego. W każdym razie - jak zapewnia producent - nie będzie czasu na ziewanie!

Generalnie do rozwiązania będzie 5 zagadek, można będzie spotkać mnóstwo

ciekawych postaci i przejść poprzez 30 ciekawych scen, zanim odnajdzie się złotą bilę. Każda z owych 30 lokacji jest miniprzygodą ze swoim własnym zestawem zadań i przedmiotów.

Rozgrywka skonstruowana jest tak, że w poszukiwaniu zguby przechodzi się do następnych scen bez wracania do poprzednich. Swoją

drogą, nie będzie nawet takiej możliwości. Wykluczy to sytuacje, gdy trzeba będzie nosić ze sobą wszystkie dotąd zebrane przedmioty i sprawdzać je po kolei, w momencie gdy zajdzie potrzeba użycia któregoś z nich.

Clay Agent zapowiada się na niezbyt skomplikowaną grę, stworzoną po to, aby wywoływać uśmiech na twarzy. Jak podkreśla sam producent, jest ona przeznaczona dla ludzi obdarzonych fantazją i dużym poczuciem humoru.

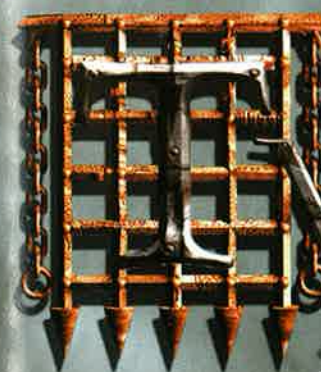
Clay Agent

Dystrybutor: Manta

Plastusiowy pamiętnik

# WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL  
www.interia.pl poleca

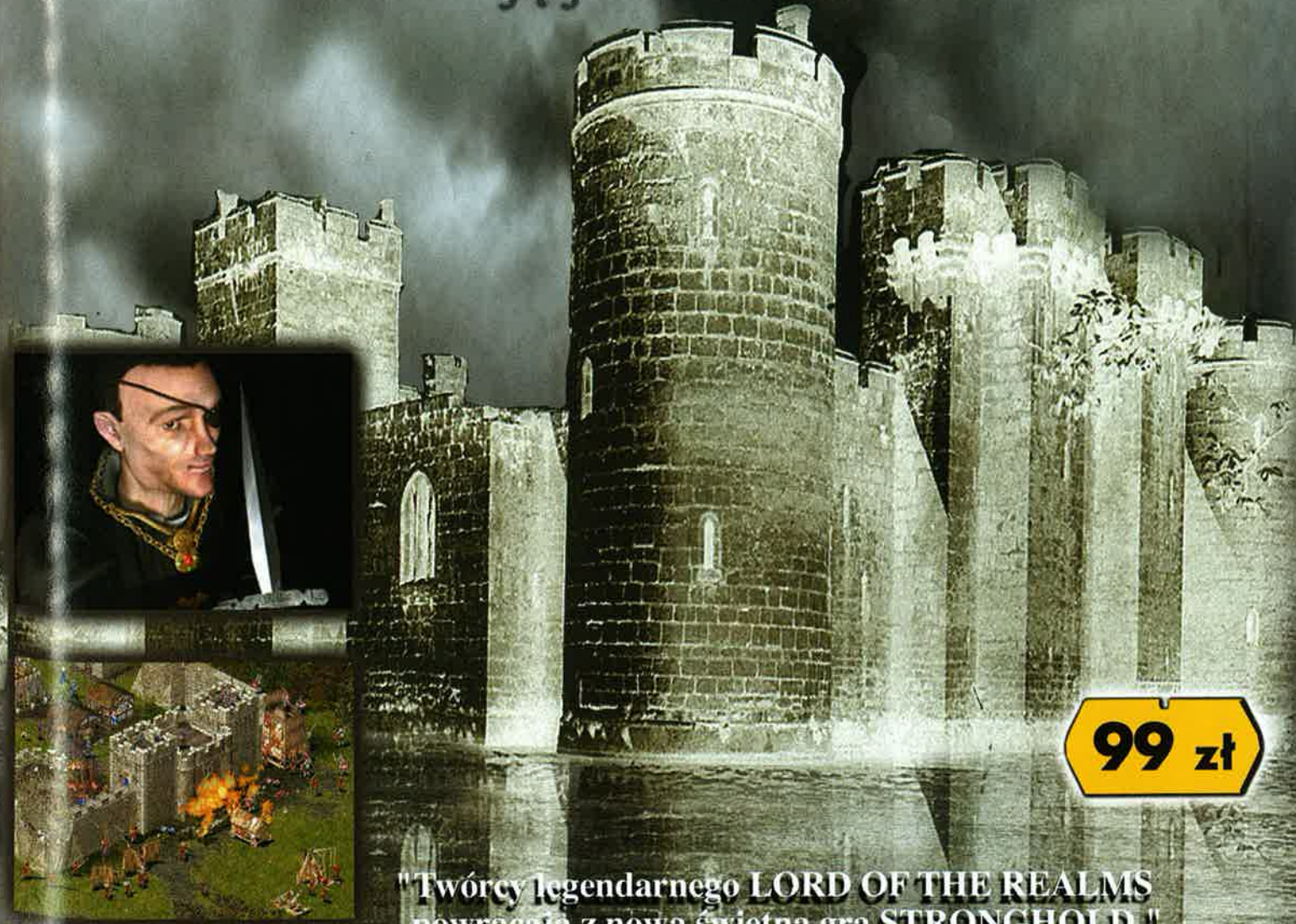


Polska wersja gry Firefly Studios STRONGHOLD

# WIERDZA

PL  
WERSJA POLSKA

... zbudowanie jej to nie wszystko.  
Musisz ją jeszcze obronić!



99 zł

"Twórcy legendarnego LORD OF THE REALMS powracają z nową świetną grą STRONGHOLD."

www.strefa.com

współwydane przez:



opracowane przez:



Stronghold and the Stronghold logo are trademarks of Firefly Studios. The Take 2 logo and Take 2 Interactive Software are trademarks of Take 2 Interactive Software. © 2001 All rights reserved.

sprzedaż wysyłkowa:



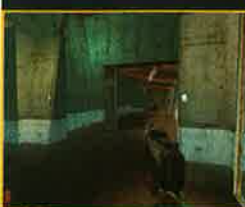
patronat:





Coś Nowego

zać się ma na ekranach naszych monitorów już w początkach 2002.



UPDATE: Iron Storm zabierze graczy w podróż po całej rozdartej wojną Europie, a nawet Azji! 6 rozdziałów gry obejmuje m.in. front zachodni, front rosyjsko-mongolski, pociąg pancerny "Car Iwan", okupowany Wolfenbutel, fabrykę ciężkiej wody Mad Barona i Berlin z Reichstagiem.

• The Underworld: Crime Does Pay

Przestępstwo płaci - tak brzmi podtytuł tego, już w tej chwili budzącego kontrowersje, projektu podjętego przez Phoenix Entertainment. The Underworld: Crime Does Pay stano-



wić ma mix FPS-ów, RPG-ów i RTS-ów. Pierwsze screeny, jakie znaleźć można na stronie PE, zdają się potwierdzać jedynie fakt, że sporo ma tam być z first person shooterów, fabuła jednak - stawiająca gracza na czele organizacji przestępczej mającej aspiracje być główną siłą miejskiego półświata - zdaje się mówić coś innego. Poniżej jeden ze screenów. Jak na autorski engine nowego w branży PE - nieźle, prawda?

• Thief III

Ciekawy was, co się dzieje z trzecim Thiefem? No cóż, nieźle, nieźle - ponoć lepiej, niż się można było spodziewać. Jeden z developerów zdradził, że już jakiś czas temu mieli 3 poziomy i - uwaga! - działającą AI! A jak wygląda? Unreal Engine (to wcale nie to samo, co engine Unreal) to naprawdę potężne narzędzie, więc jakby nieco lepiej niż wykorzystywany w poprzednich Thiefach Dark Engine. Zresztą - spojrzcie sami.

# Jazz i Faust

GATUNEK: PRZYGODÓWKA

Rosjanie do tej pory na rynku gier komputerowych zastępneli przede wszystkim Tetrisem, Tetrisem i jeszcze ze sto razy Tetrisem. Dopiero daleko za nim mający gdzieś w oddali, jeśli chodzi o sławę, Rage czy Echelon. Programiści z Saturn+ na pewno nie mają ambicji zdetronowania króla zręcznościowych gier logicznych, ale na pewno chcieliby zmniejszyć nieco dystans dzielący od niego rosyjskie produkty.

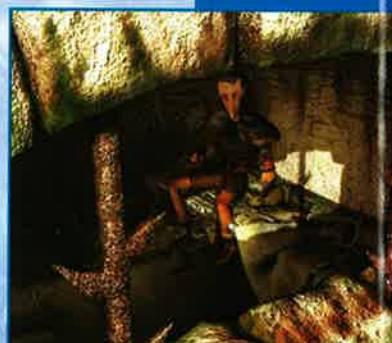
■ Qn'ik

Bardzo ciekawą sprawą są lokacje, które gracz będzie podczas gry plądrował. Obszar gry podzielony będzie na trzy światy - pierwszy, pustynny, pełen karawan, z fatamorganą (poważnie - choć niekoniecznie oznacza to, że i fatamorgan nie będzie można zwiedzić!) i podziemnymi (no dobrze: podpiaszczystymi) miastami. Drugi jest równie efektowny, mianowicie leży nad morzem. Plaże są siedliskiem wszelkiego handlu - co to oznacza dla jednego z naszych bohaterów, trudniącego się przemytem, tłumaczyć nie potrzeba. Trzecie miasto ma być siedzibą zła - miejscem, w którym w każdej chwili można się spodziewać ludzi dla pieniędzy robiących wszystko. A skoro o ludziach mowa - w ciągu całej gry spotkać będzie można 59 postaci i się z nimi porozumieć. Liczba ta jest naprawdę imponującą. Podobnie jak liczba zagadek, które gracz będzie mógł w niej rozwiązać - autorzy szacują ją na około 170!

Miałem okazję grać tylko w demo Jaf i muszę powiedzieć, że grafika - jak na przygodówkę - imponuje. Styl jest nieco podobny do The Longest Journey, ale sam wygląd jest już o wiele lepszy. Bardzo mnie zdziwiły opcje konfiguracyjne - niecodziennie spotykam w przygodówkach tripple buffering, Volumetric Fog & Light, efekt gorącego powietrza itp. Aha - to naprawdę działa. Co prawda, w demie nie byłem w stanie zweryfikować, czy autorzy, pisząc o pięknych efektach wizualnych, takich jak realistyczne i w czasie rzeczywistym: ogień, mgła czy nawet efekty używania magii (tak!), mieli rację, ale po tym, co zobaczyłem, stwierdzam, że będzie to jedna z najładniejszych przygodówek, w jakie przyszło mi grać.

Miałem okazję grać tylko w demo Jaf i muszę powiedzieć, że grafika - jak na przygodówkę - imponuje. Styl jest nieco podobny do The Longest Journey, ale sam wygląd jest już o wiele lepszy. Bardzo mnie zdziwiły opcje konfiguracyjne - niecodziennie spotykam w przygodówkach tripple buffering, Volumetric Fog & Light, efekt gorącego powietrza itp. Aha - to naprawdę działa. Co prawda, w demie nie byłem w stanie zweryfikować, czy autorzy, pisząc o pięknych efektach wizualnych, takich jak realistyczne i w czasie rzeczywistym: ogień, mgła czy nawet efekty używania magii (tak!), mieli rację, ale po tym, co zobaczyłem, stwierdzam, że będzie to jedna z najładniejszych przygodówek, w jakie przyszło mi grać.

Jazz and Faust ma być wydana w listopadzie 2001 roku i kosztować poniżej stu złotych. Ciekawe, że jej minimalne wymagania wcale nie są wysokie - P 266, 32 MB RAM. Nie wiem, na ile jest to prawdziwe, bo w demo grałem na potężnej maszynie, ale jeśli nawet bez



■ Jazz and Faust

Producent i Dystrybutor: Saturn+ / 1C Company

Rosyjski Mefistofeles w akcji

# JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL  
www.interia.pl poleca

# THRONE OF DARKNESS

PL  
WERSJA POLSKA

Siedmiu Samurajów Przeciwko Złu



W polskiej edycji gry oprócz 2 płyt CD z profesjonalną wersją językową programu znajdziesz również płytę z orientálną ścieżką dźwiękową z gry oraz coś eXtra - niepowtarzalną bandankę.

współwydane przez:

opracowane przez:

sprzedaż wysyłkowa:

patronat:

SIERRA  
www.sierra-online.co.uk

CLICK

MIG  
www.mig.pl  
(022) 811 87 29

TENBIT.PL  
GRUPA ITI HOLDINGS



© 2001 Sierra On-Line, Inc. All Rights Reserved.



# Rally Trophy



Podziwiam, że niewielu z was potrafiłoby szczerze odpowiedzieć na pytanie: "w co będziesz grać za, powiedzmy, trzy miesiące", nie mówiąc już o okresie półrocznym. Ja tymczasem należę do tych niewielu, którzy wiedzą - w Rally Trophy. Pewność tę daje mi kilkanaście fantastycznych godzin, jakie spędziłem nad wczesną wersją tej gry.

■ Gem.ini

Twierdzenia tego typu mogą wydawać się przedwczesne, choćby z tego powodu, że w wersji, w którą - dzięki uprzejmości CD-Projektu - miałem przyjemność pogrywać, zablokowano arcade oraz tryb multiplayer (obejmujące zarówno część symulacyjną, jak i arcade). To zaś, co uruchamiało się w sposób niebudzący wątpliwości, czyli tryb symulacji rajdów, oznaczone było jako "v. 0.52" i "Does not represent the quality of final version". Moim zdaniem jednak, tym większa zasługa gry i jej twórców - to bowiem, co jest w niej obecne, jak na tak wczesną wersję reprezentuje się znakomicie!

Ad rem, jednak, ad rem. Dane nam było przetestować jedynie trzy samochody: ford Cortinę, volvo Amazon (określaną w redakcji mianem "czołgu"), escorta RS2000 (w wersji finalnej zobaczymy również min. fiata Abartha czy minicoopera). Wszystkie trzy napędzane są na tylną oś, co oznacza sporą nadsterowność przy skrętach i kompletną niesterowność przy ostrym hamowaniu. To jednak nie wszystko, co da się powiedzieć o ich prowadzeniu - twarde zawieszenie sprawia, że są wręcz niezwykle czułe choćby na najmniejsze wyboje. Ma to znaczenie o tyle, że Rally Trophy to prawdziwy symulator, gra, która - jak twierdzą twórcy - ma zrobić z wirtualnymi rajdami to, co wcześniej Grand Prix Legends zrobiło z symulacjami F1!

I nie trzeba wcale wiele, by tego doświadczyć - prosty test porównawczy escorta z RT i jego odpowiednika z Colin McRae Rally 2.0 wystarczy aż nadto. W Colinie w praktyce nie można było stracić kontroli nad samochodem wychodząc z łuku - tu, w RT, nie jest to niczym nadzwyczajnym. Różnicę pomiędzy tymi dwoma tytułami najlepiej opisuje zdanie - że o ile w Colinie chodziło o to, by w jak najkrótszym czasie przejechać drogę z A do B, o tyle Rally Trophy polega na tym, by jak najlepiej utrzymywać na niej rozpedzone, rozbijane i praktycznie niesterowne pudło!... Nie pokuszę się o stwierdzenia typu "ekstremalnie realistyczna fizyka", bez wątpienia jednak jest dokładnie tak, jak zdrowy rozsądek i setki minut telewizyjnych relacji każą wierzyć, że jest.

Tryb mistrzostw w Rally Trophy ma się składać z 42 etapów w 5 krajach, dających obraz rodzaju wyzwań, jakim sporaśtać musiał ówczesny kierowca rajdowy. Szwecja zimą, Finlandia jesienią, Rosja, Kenia, Szwajcaria latem - w grze pojawiają się też tereny równinne i górskie przy dobrej pogodzie, jak i w deszczu czy śniegu. Warto podkreślić, że planse w grze są otwarte (w ramach rozsądku oczywiście), co oznacza, że jakkolwiek nie można podążać odbijającym od wytyczonej trasy torem dla pociągów, to jednak nie ma żadnego problemu, by próbować ścinać zakręty, przeskakując się pomiędzy drzewami, czy... sprawdzić, jaki widok z okien mają mieszkańcy domu na wzgórzu. Co ważne - planse nawet w tej chwili wydają się niemal kompletne. Niemal, gdyż o ile odcinki w Rosji nie wymagają już poprawek, o tyle w Szwecji brak zmiany prędkości przy jeździe na śniegu (ciekawe, a zmniejszoną przyczepność czuje się natychmiast...) wręcz błaga o precyzyjne zdefiniowanie warunków.

Zupełnie osobną kwestią jest jakość oprawy graficznej. Bez odrobiny przesady mówić o niej można wiele i WYŁĄCZNIE dobrze. Poczynając od kreacji świata, przez nieprawdopodobnie wręcz szczegółowy model samochodu, po efekty typu: żwir przyskający spod kół, refleksy świetlne padające po karoserii (zwróćcie też uwagę na zupełnie nietypowy, a przy tym wiarygodniejszy niż dotychczasowe efekt osłepienia!), wreszcie liczone w czasie rzeczywistym cienie. Podobnie dobrze ma się rzecz z wizualizowaniem pracy samochodu (spaliny, praca zawieszenia, ruchy kierowcy i pilota) i ewentualnych



uszkodzeń. Nawiasem mówiąc - system uszkodzeń istniał i w wersji, którą mieliśmy przyjemność poznać. Jednak pewien jestem, że przyda mu się jeszcze kilka szlifów, tak by ich wpływ na właściwości jezdne samochodów był nieco większy. Sami twórcy zapewniają, że w finalnej wersji niczym szczególnym będzie finiszowanie na jednym sprawnym biegu, bez zawieszenia i z każdym kołem mierzącym w inną stronę...

Mimo tych kilku drobnych i w gruncie rzeczy prostych do poprawienia mankamentów Rally Trophy zapowiada się niezwykle obiecująco. O klasie gry świadczyć mogą wygłaszane na forum wrażenia z jazdy i śmiałe porównania z Need for Speed: Porsche 2000 czy nawet Grand Prix Legends! Osobiście przychyliłbym się do tej pierwszej opinii - nigdzie indziej realizm nie został w taki sposób zespolony z czystą przyjemnością wirtualnej jazdy. Coż, nie ma wątpliwości, że Finowie z Bugbear Entertainment mają ogromną szansę, by w widowskowy sposób dostać się na podium twórców samochodówek. Jest też szansa, że już wkrótce po premierze gry, która odbędzie się prawdopodobnie jeszcze w listopadzie, umilkną toczące się obecnie dyskusje, czy lepszy jest Colin McRae 2.0, Pro Rally, czy Rally Championship Xtreme. Imię pogromcy ich wszystkich bowiem brzmi: Rally Trophy.

**Rally Trophy**  
Producent: Bugbear Entertainment

# HELL HEROES



polka gra



- Trójwymiarowy teren i jednostki.
- Systemy obronne: flary, pancerz, STEALTH.
- Zużywające się paliwo i amunicja.
- Dwa tryby rozgrywki: trening i zawody.
- Obsługa wielu urządzeń sterujących: klawiatura, pad, joystick.
- System dynamicznego oświetlenia (do 64 kolorowych świateł na scenie).
- Obsługa okularów 3D.
- Niesamowita grywalność.
- Globalny serwis wyników dostępny w Internecie

już za 59 zł

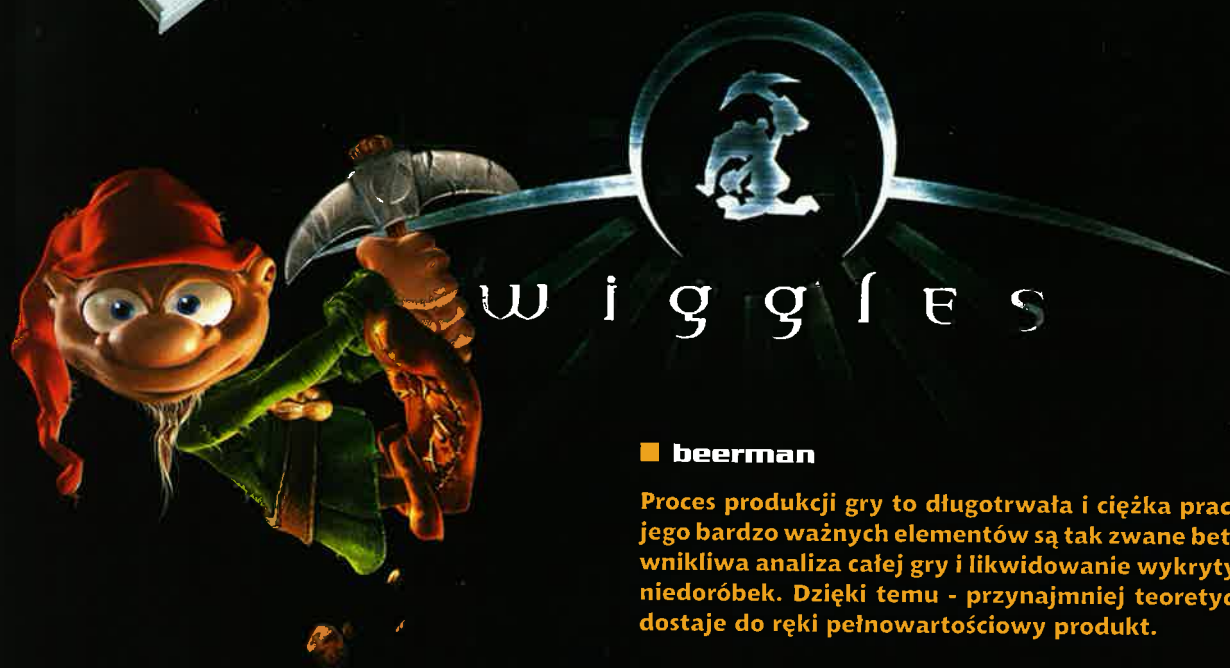
**TopWare**  
INTERACTIVE

**Reality pump**

Sprzedaż wysyłkowa: tel.: (033) 81 30 316, fax (033) 81 30 304, www.topware.pl; email: sales@topware.pl

Dystrybucja w Polsce Topware Polans Sp. z o.o. Wszelkie prawa zastrzeżone.





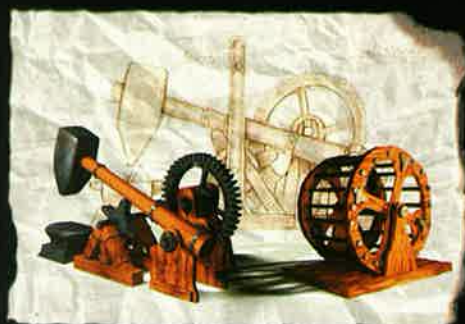
#### ■ beerman

Proces produkcji gry to długotrwała i ciężka praca. Jednym z jego bardzo ważnych elementów są tak zwane beta testy, czyli wnikliwa analiza całej gry i likwidowanie wykrytych błędów i niedoróbek. Dzięki temu - przynajmniej teoretycznie - gracz dostaje do ręki pełnowartościowy produkt.

**W** czasie testów bardzo często gry są kompletnie niezrozumiałe dla ludzi, którzy nad nimi nie pracowali. Wiadomo - swoje dziecko się zna i dla ułatwienia sprawy wiele elementów, które pojawiają się w finalnej wersji, można pominąć. Gry opisywane w tym dziale to zazwyczaj prawie pełne produkty. Od wersji sklepowej dzielą je jedynie kosmetyczne poprawki. Dlatego też dział nazywa się "za pięć dwunasta".

Wersja beta gry Wiggles, w którą miałem okazję pogrywać, była nieco inna. Powinna trafić do działu "za piętnaście dwunasta", gdyż do pełnej gry nieco jej brakowało. Zaczęę jednak od początku, ponieważ większość z was wie o Wiggles zapewne tyle, ile można było przeczytać w zapowiedziach prasowych.

Wiggles to gra strategiczna, w której obejmujesz rolę opiekuna skrzatów tak właśnie zwanych. Celem - początkowo dość odległym - jest pokonanie pradawnego zła (o historii poczytajcie w ramce). Żeby ów cel osiągnąć, trzeba się dobrze opiekować małymi poddanymi. Nauczyć ich jeść, bawić się, bronić przez zagrożeniami - i tak przez kilka



pokoleń, od epoki kamienia łupanego aż po przyszłość. Ta gra to hybryda kilku gatunków i gdybym miał porównać ją do już istniejących, padłyby chyba tytuły takie jak The Sims, Creatures i coś z klasyki RTS, np. Command & Conquer.

Akcja the Wiggles rozgrywa się pod powierzchnią ziemi. Z każdym kolejnym krokiem zbliżającym nas do zakończenia napotykamy różne przeszkody oraz środki służące ich rozwiązaniu. Pojawiają się wrogowie, tacy jak smoki czy trolle, napotykamy strumienie lawy, które trzeba przekroczyć. Aby tego dokonać, należy nauczyć skrzaty, jak mają przeżyć, jak mają wykuiwać broń, gotować ulubione grzybki, hodować chomiki, produkować narzędzia i różne maszyny. Trzeba jednak wziąć pod uwagę fakt, że nasi podopieczni jak wszystkie żywe istoty



potrzebują również czasu dla siebie. Lubią pośpać, pograć w karty czy kregle, pójść do pabu, no i oczywiście zakochać się. Ten ostatni element życia Wigglesów jest o tyle ważny, że - jak wspominałem - osiągnięcie celu potrwa kilka pokoleń, a każde następne trzeba najpierw "wyprodukować". Co ciekawe, to od nas zależy, czy młodzież wychowywany na wojowników, budowniczych czy na przykład naukowców. W zasadzie planowanie przyszłości naszych pociech jest jednym z bardzo istotnych elementów gry.

Pojawia się w niej pięć klanów skrzatów i dziewięć ich rodzajów (skrzatów - nie klanów). Możliwe jest zbudowanie ponad trzydziestu obiektów, gdzie obywateli się produkcja dwudziestu rodzajów narzędzi, których będziesz używał. Aby je wyprodukować, należy zabrać się w górnika i wydobywać siedem różnych kopalni. W czasie gry skrzaty znajdą lub wynajdą dziesięć rodzajów broni i nauczą się czterech stylów walki, takich jak karate czy tae kwon do. W sumie nasi podopieczni potrafią zająć się dosłownie setką różnych rzeczy - związanych zarówno z pracą, jak i z zabawą. Odkrywając wszystkie te cuda, będziemy podróżować przez pięć okresów historycznych.

Mniej więcej wiecie, na czym polega gra. Wybaczcie mi - mam nadzieję - fakt, że wiele z powyższych informacji pochodzi od producenta. Niestety nie miałem możliwości ich zweryfikowania, ale to, co widziałem, każe mi raczej ufać obietnicom autorów. Spytacie, dlaczego

# OPSYS

gra warta

10 000 złotych!



Te pieniądze są prawdziwe i mogą być twoje!

Podejmij wyzwanie!

1. Zainwestuj: kup SuperGrę OPSYS za jedyne 29.90!
2. Zagraj: znajdź w grze 100 starych monet!
3. Wygraj: 10.000 złotych!!!

szczegóły: [www.gry.wp.pl](http://www.gry.wp.pl)

(hyper)media:

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA  
tel. (0-22) 666 19 88

**SuperGra OPSYS w kioskach i salonach prasowych**

**Premiera 2 listopada 2001**

**Cena ~~10.000 zł~~ promocja: 29.90 zł**



go sam wszystkiego nie sprawdziłem? Cóż, odpowiedź jest dość prosta. Po pierwsze, wersja, którą testowałem, nie należała do zbyt stabilnych i dość często zdarzało jej się zwiśnięć. Ponadto system sterowania skrzatami nie został jeszcze do końca dopracowany, gdyż często bywało tak, że maluchy w ogóle nie reagowały na moje polecenia. Kolejny powód to wydajność - dopóki nie przeszedłem się na PIII500 z GeForce 2, byłem świadkiem ostrego żabkowania grafiki, a to, jak wiadomo, niezbyt pomaga w spokojnej grze. Jednak wszystko to nie - nie z takimi rzeczami się walczyło. Najważniejszym powodem był brak w grze istotnych dialogów. Zadania do wykonania, wszelkie podpowiedzi i porady daje słodka pani skrzatowa (ale z innych skrzatów niż nasi bohaterowie), a ta niestety



Dawno już bowiem żadna gra nie wydała mi się tak świeża i oryginalna. W Wiggles wszystko jest takie - od początku do końca, a to rzecz raczej niespotykana wśród wydawanych dziś produktów. Nie chciałbym pisać więcej o rozgrywce, bo na to przyjdzie czas w recenzji - to przecież jest tylko sprawozdanie z beta testów.

Na zamieszczonych obrazkach można zobaczyć, jak to wszystko wygląda. Oczywiście nic nie zastąpi animacji na ekranie komputera, więc napiszę parę słów na ten temat. Wersja, którą otrzymaliśmy do testów, była - jak już wspominałem - dość wczesna beta. Dlatego w menu konfiguracyjnym nie było jeszcze możliwości włączenia obsługi T&L, czyli specjalnych funkcji nowych akceleratorów. Okazało się jednak, że Wiggles wcale na tym nie traci, bowiem cała gra jest... mówiąc krótko, śliczna. Długo cieszyłem oczy otoczeniem, w którym poruszały się skrzaty. Również ich animacja została zrealizowana we wspaniały sposób. Grafika jest kolorowa, pełna szczegółów, dyskretnych, lecz poprawiających nastrój efektów specjalnych. Nie wiem dokładnie, na czym to polega, ale Wiggles wygląda tak, że na ustach gracza mimowolnie pojawia się uśmiech. To trzeba zobaczyć samemu, szczególnie że humor w Wiggles nie należy do nachalnych, a to się ceni. Nawet jeśli ktoś okaże się całkiem nieczytelnym na uroki grafiki, to na pewno povalą go na ziemię teksty Wigglesów. Tego akurat w bedzie nie zabrakło i zapewniam was, że rzeliśmy jak dżiki konie, słuchając niezobowiązujących pogaduszek skrzatów.

Ogólnie rzecz biorąc, oprócz oczywistych problemów związanych z testowaniem wersji beta, jestem bardzo pozytywnie nastawiony do tej gierki. Sądząc z tempa prac (w ciągu dwóch tygodni otrzymaliśmy dwie wersje, każda poprawiona względem poprzedniej), już niedługo wszyscy będą mogli cieszyć się obserwowaniem poczyną Wigglesów. Co ciekawe - dla niektórych - The Wiggles będzie jedną z pierwszych wyprodukowanych w Europie gier na nową konsolę Microsoftu. Prace nad wersją PC i X-Box postępują równolegle, więc jeśli w końcu dojdzie do premiery konsoli, będzie można pograć w The Wiggles również i na niej. Nie doszukałem się nigdzie takiej informacji, ale przypuszczam, że będzie możliwa rozgrywka sieciowa między PC a X-Boxem.

Ostatnią optymistyczną informacją powinien być fakt, że dystrybucją The Wiggles w Polsce zajmuje się CD Projekt. Można zatem spodziewać się profesjonalnie spolszczonej i dobrze wydanej gry - miejmy nadzieję, że w atrakcyjnej cenie. To jest tytuł, na który naprawdę warto czekać.

potrafiła powiedzieć jedynie, że linijka tekstu, jaka miała się pojawić, nie została znaleziona. Tym sposobem musiałem grać całkowicie na ślepo i nawet życzliwość 'tému' z Action Plusa (podkładali teksty, jakby ktoś pytał) niewiele pomogła.

Jednak udało mi się nieco pograć i muszę powiedzieć, że jestem pod wrażeniem (bardzo pozytywnym).



Nie Ty rozpocząłeś tę wojnę... Ale Ty musisz ją skończyć!

# REAL WAR

## AIR LAND SEA

99<sup>90</sup> zł



**Szukaj w sklepach pod koniec października**

To nie jest tylko gra.  
To Prawdziwa Wojna...

Pentagon opracował specjalne algorytmy SI, pozwalające stworzyć najwierniejszą symulację III Wojny Światowej. Na wypadek, gdyby do niej doszło. To właśnie dzięki tym algorytmom, zaimplementowanym w grze REAL WAR, możesz się przekonać, czy nadajesz się na dowódcę sił sprzymierzonych. Niestety, tym razem musisz postarać się naprawdę, bo wkrótce Pentagon może Cię potrzebować...



Wylączna dystrybucja w Polsce:  
[www.lemon-interactive.pl](http://www.lemon-interactive.pl)

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

tel. (0-22) 666 19 88

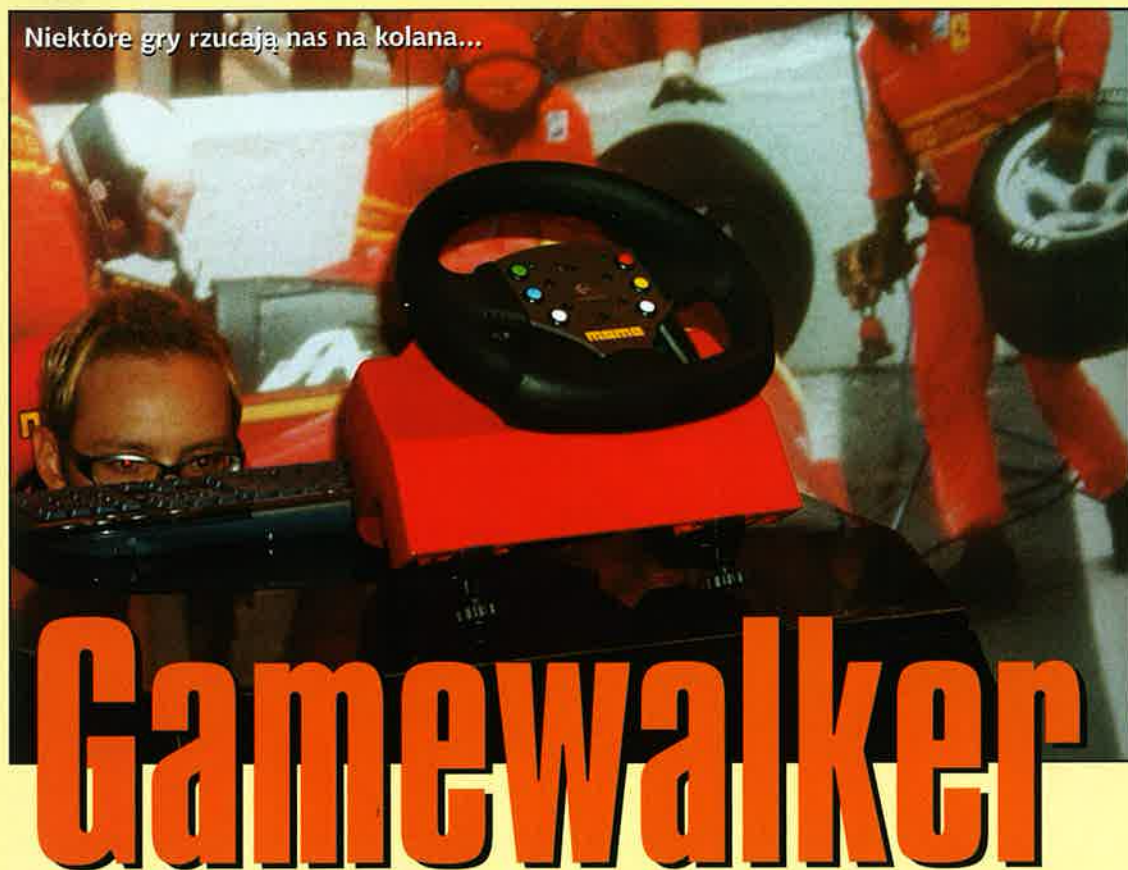


Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością firmy. Używanie ich w jakiegokolwiek postaci bez zezwolenia zabronione





Niektóre gry rzucają nas na kolana...



**Witamy w kolejnej edycji Gamewalkera.**

**Rubryka ta powstała po to, by:**

- 1) ci, którzy nie lubią dużo czytać, mogli szybko dowiedzieć się, o czym i czym są gry recenzowane w tym numerze CDA,
- 2) podać te informacje, które nie bardzo mieszczą się nam w stopce (info),
- 3) ale najważniejszym powodem jest fakt, że teraz - dzięki Gamewalkerowi - możecie poznać nie tylko opinię recenzenta na temat danej gry, ale i tych wszystkich, którzy mieli z nią jakąś styczność. Co powinno pozwolić wam na łatwiejsze wyrobienie sobie opinii o tej czy innej grze.

Takie przynajmniej były teoretyczne założenia, a co wyszło - sprawdźcie sami.



## Alien Nations 2

**Gatunek:** RTS **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PII 350, 64 MB RAM, Windows 9x, akcelerator min. 4 MB  
**Graliśmy na:** (np.) C450, 192 MB RAM, Windows 98, akcelerator 16 MB RAM  
**...i:** cóż, jakkolwiek mogłoby być lepiej, nie było źle



### Uwagi:

Mac Abra: Settlers + nieco humoru + parę fajnych pomysłów. Niezłe.  
Qn'ik: Stworzona po to, żeby posiadać 19" monitorów mogli cieszyć oczy.  
Allor: A posiadacze mniejszych zaczęli rozważać ich wymianę.  
Herr Spiegelmann Eld: Das ist gut gierken aber das klonen Settlers.  
Czarny Iwan: Na pewno nie będziecie się nudzić.  
Jedi: Ja się tak nie bawię. Alieni to zielone szuje, bo zżerają mi kwiatki w ogródku!



## Arcanum

**Gatunek:** cRPG **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P233, 64 MB RAM, Windows 9x, akcelerator min. 4 MB  
**Graliśmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB  
**...i:** to stanowczo za słaby sprzęt!



### Uwagi:

Qn'ik: Fallout + magia - dla miłośników gatunku pozycja obowiązkowa. Tylko po co ten real time?  
Allor: Dla miłośników z mocnym sprzętem i dużym samozaparciem, bo engine jest słabiutki!  
StrangeOne: No i wygląda to gorzej od Fallouta...  
Gem.ini: Viel Hałas o nic...  
Mat Rix: Coś się na tę grę tak uwzieli, ktoś by pomyślał, że to coś ciekawego, a tak przecież nie jest...  
Czarny Iwan: Cienkie jak Gem.ini.  
Herr Spiegelmann Eld: Schweinel! Jak Ty sprechen o nasz komendant?!



## Catan PL

**Gatunek:** planszowe? **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P233, 64 MB RAM, Windows 9x, akcelerator min. 4 MB  
**Graliśmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB  
**...i:** he, he :P



### Uwagi:

Mac Abra: Pograć można, ale zachwyty nie budzi.  
Smuggler: Planszówka przeniesiona na komputer.  
StrangeOne: Na długie zimowe wieczory - żeby się jeszcze bardziej dużyły. :)  
Herr Spiegelmann Eld: Gra raczej dla szachistów, bo akcją tu nie uświadczycie. Wolę demo Wolfensteina.  
Gem.ini: Catan ist eine gute nielemische Gierel!  
Czarny Iwan: Zasnąłem nad tą gierką.  
Jedi: Ja, jaaa, pancerfaustvolgswagen, ja, jaaa...

## Skala ocen:

1 - po prostu dno + metr mulu; gra, która w ogóle nie powinna ujrzeć światła dziennego. Zero zalet, mnóstwo poważnych wad. Szkolny odpowiednik 1 [...] przyjdź jutro z rodzicami! :)). W ogóle nie da się w to grać. Nie brać, nawet gdy dają za darmo!

2 - straszna kaszana, w której praktycznie nie ma nic dobrego. A jeśli nawet jest, to liczba wad niweluje jej wszelkie atuty. Szkolny odpowiednik 2. Granie w to jest karą...

3 - cienka gra; ma jakieś rzeczy warte wzmianki, ale duża liczba poważnych wad sprawia, że grać w nią mogą tylko wyposzczeni fanatycy danego gatunku. Szkolny odpowiednik: 3-.

4 - raczej cienka; ma parę rzeczy, o których można ciepło wspomnieć, ale ogólne wrażenia są nadal raczej negatywne. Szkolny odpowiednik: 3. Grać niby można - ale po co? Jest wiele innych i lepszych gier, które są o tym samym co ta...

5 - przeciętna gra, niewyróżniająca się z tłumu niczym specjalnym. Ma trochę zalet, ale i dużo istotnych wad (te raczej przeważają). Pograć można - gra raczej nie rozczaruje, ale i nie wzbudzi wielkich emocji. Szkolny odpowiednik: 3+.

6 - niezła gra, choć do czołówek sporo jej jeszcze brakuje. Tym niemniej warta uwagi. Liczba poważnych zalet i wad mniej więcej równa sobie, przy czym są w niej rzeczy faktycznie warte pochwały. Szkolny odpowiednik: 4-. Gra się w nią całkiem, całkiem... ale to jeszcze nie to.

7 - dobra gra, choć nadal niepozabawiona istotniejszych wad. Potrafi przykuć do ekranu i pozytywnie zaskoczyć. Liczba godnych uwagi zalet wyższa od liczby istotnych wad. Szkolny odpowiednik: 4. Granie w taką grę nie jest stratą czasu.

8 - bardzo dobra gra; dużo zalet, niewiele istotnych wad. Ma w sobie coś, co znacząco wyróżnia ją z tłumu (np. dużo wyższa od przeciętnej grafika, muzyka, oryginalny scenariusz, nowe rozwiązania itd.). Szkolny odpowiednik: 4+. Należy w to zagrać.

9 - doskonała gra; praktycznie nie ma poważniejszych wad. Jeśli ma jakieś, są one niezbyt znaczące. Pod wieloma względami oryginalna i odkrywcza. Grafika i muzyka stanowią powyżej przeciętnej. Na pewno będziemy o niej długo pamiętać. Szkolny odpowiednik: 5. Nie zagrać w to byłoby błędem.

10 - po prostu cudo (w obrębie danej kategorii gier). Wad albo brak, albo są nieznaczne. Przynajmniej kilka elementów gry (grafika etc.) na najwyższym poziomie. Nowe (dobre) pomysły, wysoka grywalność. Po prostu widzisz taką grę i szczeni ci opada. To gra, która przejdzie do klasyki danego gatunku (tak jak np. Q1 albo Doom dla gier FPP). Wiesz, że za rok albo i dwa też będziesz w to grać. Szkolny odpowiednik: 6. Kupować w ciemno!



## eRacer

**Gatunek:** arcade/sim **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PII 300, 64 MB RAM, Windows 9x **Graliśmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB  
**...i:** w 1024 na 768 - niemodelowo



**Smuggler:** Ja tam się nie znam, ale chłopaki pieją z zachwytu...  
J.L.L.T.: Pobawić się można, ale jeździć? Wolę moje "porsche" 125p :)  
Qn'ik: Kukurykull!  
McDrive: Bez przesady! Gra dobra, ale żeby się specjalnie w koguta zmieniać?  
Herr Spiegelmann Eld: Jakiego koguta? Nie poznałeś po głosie, że to zwykły CHICK?  
Ugly Joe: Kłóś coś mówił o CZIKACH?!



## From Dusk Till Dawn

**Gatunek:** TPP **Ocena:** 7/10 **Wymagania minimalne:** PII 266, 64 MB RAM, 3D card **Graliśmy na:** C566, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB  
**...i:** slide show przy wielu przeciwnikach



### Uwagi:

Smuggler: Z filmu został tytuł, wampiry i sporo lejącej się krwi.  
Qn'ik: A szkoda, bo to jeden z bardziej udanych twórców Rodrígueza.  
Herr Spiegelmann Eld: Biorąc pod uwagę, że filmowy pierwowzór to dla mnie arcydzieło kinematografii, jestem zniechęcony poziomem gry.  
Gem.ini: A Herr Schwarzer Iwan był w siódmym Himmel...  
Czarny Iwan: Kwisle i soczyste. Zwolennicy czerniny będą kontent.  
Jedi: Jam jest kontent, właśnie przegryzłem wentylek w nowym baldachimie i będę teraz dusił gumową kaczkę.



## Hatefull Chris

**Gatunek:** platformówka **Ocena:** 3 **Wymagania minimalne:** P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4x CD, karta dźwiękowa **Graliśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2  
**...i:** (ta gra nie potrzebuje szybkiego sprzętu)



### Uwagi:

Smuggler: Niech was nie zmyli grafika. To na pewno nie jest gra dla dzieci.  
StrangeOne: Ga, ga?  
Herr Spiegelmann Eld: Teraz wiecie, skąd ten nick - StrangeOne. Jak mu słukną dwa łalka, to go sobie zmieni.  
Czarny Iwan: Polecam.  
Jedi: Jasiu, nie kop pana, bo się spocisz...



## Incredible Machines...

**Gatunek:** logiczna **Ocena:** 6+ **Wymagania minimalne:** Pentium 90, 32 MB RAM **Graliśmy na:** C600, 256 MB RAM  
**...i:** zgadnijcie :))



### Uwagi:

Mac Abra: Cóż, jeśli ktoś lubi gry logiczne...  
StrangeOne: Nawet jeśli nie lubi, to zobaczyć powinien - to jest super! Stare, ale jare!  
Herr Spiegelmann Eld: Herr Komendant, zobaczyć to ty mußt der Wolfa.  
Jedi: Koledze eksplodowała głowa od nadmiaru myślenia...



## Legend of the Prophet... II

**Gatunek:** przygodówka **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P2 233, Windows 98/ME, 64 MB RAM **Graliśmy na:** C600, 256 MB RAM, Riva TNT2  
**...i:** nie miałem powodów do narzekania, ale za szybko nie było



### Uwagi:

Mac Abra: Przygodówka jak każda inna. Zachwyty nie budzi.  
StrangeOne: Jak i większość przygodówek - ale jak ktoś lubi, proszę bardzo.  
Herr Spiegelmann Eld: "Przygodówki są jakieś takie nuudne. Nie to, co Wolf. Lubie se pobiegać z miotaczem w łapach, spalić kilku Amerykańców..." (z pamiętnika obroty bunkra na plaży Omaha).  
Gem.ini: Abenteuer, ja? Nie dla mnie...  
Jedi: E, panie z miotaczem! Hej! Mogę prosić o ogień?...



## Legends of Might & Magic

**Gatunek:** akcja **Ocena:** 6 **Wymagania minimalne:** P266 64 MB RAM, 16 MB na dopalacz **Graliśmy na:** C566, 256 MB RAM, Windows 98, akcelerator 32 MB  
**...i:** bez problemów technicznych



### Uwagi:

Smuggler: Lupanina. I to niezbyt dobra...  
Mac Abra: Gorsze niż Crusaders of M&M.  
Qn'ik: W skrócie, WAOK. Wielka Akcja Oddciana Kupónów.  
StrangeOne: Z czego 3D0 niesieły stynie, ale tu przeszli nawet samych siebie - cieniźna!  
Herr Spiegelmann Eld: Herr Oberlojtnant racy nicht bluzgac na melne die ukochanen producenten.  
Gem.ini: Placz i zgrzyłanie Zahn... :)  
Czarny Iwan: Brzydkie, nudne, przeciętne.  
Jedi: Czerwone, kwadratowe, podłużne.



## NHL 2002

**Gatunek:** sportowa **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P300, 128 MB, Win 9x, akcelerator **Graliśmy na:** AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2  
**...i:** krążek latał tak szybko, jak wylatuje kula z łufy schmeissera



### Uwagi:

McDrive: Hokej jak hokej - jak ktoś lubi, to polubi; jak nie lubi, to być może go weźmie, ale niekoniecznie :)  
Herr Spiegelmann Eld: Wiecie, czego brakuje NHL 2002? Latania z miotaczem po plaży i bunkrach. Chociaż, gdyby zamiast kija miał schmeissera, to...  
Gem.ini: Sportsplele, ja? Nie dla mnie...  
Czarny Iwan: Kilku facetów ślizga się pęł lodzie. Co za nudy.  
Jedi: Główny bohater to śliski facet. Oby się utopił w przerębli.



## Paris - Dakar Rally

**Gatunek:** wyścigówka **Ocena:** 3 **Wymagania minimalne:** P450, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP, wskazany akcelerator **Graliśmy na:** C533, 256 MB RAM, TNT2 32 MB  
**...i:** miejscami haczył!!



### Uwagi:

Smuggler: Dziękuję, podoje.  
McDrive: Nie wszystko złoto, co ma cztery kółka!  
Herr Spiegelmann Eld: A to dlatego, że nie można bronić plaży przed aliantami. Co to za gra, gdzie nie można strzelać?  
Gem.ini: Szczerze? Zmarzona licencja...  
Czarny Iwan: Kilka aut jeździ po piasku. Co za nudy.  
Jedi: A ruszyć cztery filtry i pobiegać, zamiast wozić tłuste lytki samochodami.



## Primal Prey

**Gatunek:** shooter **Ocena:** 1 **Wymagania minimalne:** PII 350, WIN 95/98/2000, 64 MB RAM **Graliśmy na:** C 433, 256 MB RAM, Riva TNT2  
**...i:** jak kulawy dyplomok



### Uwagi:

Smuggler: Popluczyny po Parku Jurajskim + Carnivores. Niestrawne!  
StrangeOne: Znaczący się sensacje to owszem wywołać może, ale żółątkowe...  
Herr Spiegelmann Eld: Ciekawe, ile pocisków ze schmeissera potrzeba, by ukatrupić dinozaura?  
Gem.ini: Zależy, kto strzela...  
Czarny Iwan: Kilka dinozaurów biega po lesie. Co za nudy.  
Jedi: Ja proponuję je utłuc i zjeść.  
J.L.L.T.: A czy na pewno są strawne?  
Smuggler: Te na pewno nie. Tak jak gra.





## Red Faction



**Gatunek:** FPP **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P-2 400, 64 MB, akcelerator 8 MB **Grafiśmy na:** AMD 600, 256 MB RAM, GeForce 2

...! rozbite szyby rozpryskiwały się w błyskawicznym tempie



### Uwagi:

Smuggler: Niam, niam...  
Mac Abra: Orde, nie przepadam za FPP, a to mi się bardzo spodobało.  
StrangeOne: Rozpryskujące się szyby rulez!  
Allor: Przebijanie się przez ściany rulez!  
McDrive: Rulez, rulez! Eeee, znaczą się RF Rulez!  
Herr Spiegelmann Eld: Cudna gra, ale Wolf chyba będzie jeszcze lepszy...  
Gemini: Leute, ta gra kosztuje 50 złotych! Do sklepów marszieren march!  
Jedi: Żadnych jeńców! Dobijać gumowymi kurczakami!

## Schizm... PL



**Gatunek:** przygodówka **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P333, 32 MB RAM, Win 95/98/2000/ME, DirectX 8 **Grafiśmy na:** C600, 256 MB RAM

...! zero zaciachów



### Uwagi:

Mac Abra: Dla fanów Myst - obowiązkowe.  
Ugly Joe: Bardzo efektowne pod względem wizualnym... ale zagadki niesamowicie zakrecone.  
Smuggler: No i dobrze jest mieć DVD.  
StrangeOne: No i dobrze mieć dużo Volnych Dni - na ukończenie...  
Allor: No i dobrze mieć dużo mokrych ręczników - na okłady. Czasami naprawdę się przydają!  
Herr Spiegelmann Eld: A ma pan pożyczyc schmeissera, bo miotacz zostawiłem w wychodku, a tu mi się namytkarocy pchają drzwiami i oknami.  
Jedi: Spalić! Hansi! Biegaj po miotacz i powiedz fjrurorowi, że wychodzimy się zabawić!

## Steel Panthers World at War



**Gatunek:** strategia **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Win 9x **Grafiśmy na:** C933, 256 MB RAM

...! a jak mogło być? :)



### Uwagi:

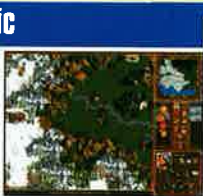
Mac Abra: W skrócie - założenia z SP, engine z SP2 + megakampania. A gra jest za darmo! Bombal!  
StrangeOne: Znaczą się, tylko gra za darmo - bomby niestety brak...  
Herr Spiegelmann Eld: Niby fajne, bo jest II wojna światowa, waleczny Wehrmacht... ale... brak seksu eliminuje SP z kolejk, jaka się ustawiła za sprawą Wolfa.  
Gemini: Eld, radzę - widząc wracającego Mac Abre - wybierz się lepiej na dłuższy spacer...  
Jedi: Czy fjrur wie, że jego piwnica z winami została zniszczona?  
Smuggler: Proszę o kartę win rządul :)

## Tajemniczy świat Might & Magic



**Gatunek:** strategia **Ocena:** 9 **Wymagania minimalne:** P233, 32 MB RAM, Win 95/98, 4x CD **Grafiśmy na:** AMD 800, 256 MB RAM, GeForce 2

...! bez żadnych "ale"



### Uwagi:

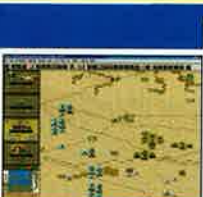
Mac Abra: Dla fanów Herosów pozycja obowiązkowa.  
Smuggler: Ale, moim zdaniem, zamiast Crusadersów mogli dać jakiś pack albo Herosów 2?  
Qn'ik: Jednak to wszystko to tylko preludium do Heroes IV. Drzyjcie narody, bo ta gra może wstrząsnąć światem!  
StrangeOne: Taaa, wszyscy zawiąją na samą myśl o nowej akcji! odcinania kuponów...  
Herr Spiegelmann Eld: Nawir mi się tylko pod łufę, heretyku, a pożalujes swych herezji!  
Gemini: Mam, mam, czarne pudełeczko stoi sobie u mnie w domu na półeczce. :)  
Jedi: A ja nie mam, przemalowali mi trabant na różowo.

## Tobruk'41



**Gatunek:** strategia **Ocena:** 4 **Wymagania minimalne:** P133, 32 MB RAM, Win 9x **Grafiśmy na:** C600, 256 MB RAM

...! zasuwala jak Rommel w jego najlepszych czasach!



### Uwagi:

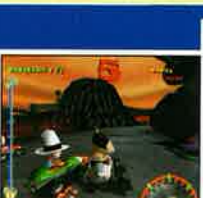
Mac Abra: Hardcore'owi stratedzy będą zadowoleni, ale reszta graczy raczej nie.  
StrangeOne: Chyba że i hardcore'owi będą mieli coś lepszego do roboty - zresztą już na spektrum było Desert Rats!  
Herr Spiegelmann Eld: Hej, hardcorowicz, lepiej wylącz tę stronę, bo oglądanie pornografii dziecięcej jest karalne. :P  
Smuggler: To chyba jednak było jakieś anime. :)  
Czarny Iwan: Co za nudy.  
Jedi: Strategicznie się nie wypowiem, ale i tak macie w zęby.

## Toon Car PL



**Gatunek:** arcade **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Windows 9x, 2K, akcelerator min. 4 MB **Grafiśmy na:** PIII 500, 256 MB RAM, akcelerator 32 MB

...! i-de-al-nie!



### Uwagi:

Smugler: Zabawne! Pierwszy raz udało mi się zrobić korkociąg samochodem. :)  
Qn'ik: Bond już nie takie rzeczy wyprawiał...  
StrangeOne: Ale to dlatego, że miał pewność, iż za parę akcji dostanie zmiennika. :)  
Czarny Iwan: Tony radości. Gdyby można jeszcze było zrobić miazgę jak w Carmageddonie. Ech, marzenia.  
Jedi: Keiner! Jeszcze jedną hostessę, proszę.

## Traffic Giant Gold



**Gatunek:** symulacja **Ocena:** 7 **Wymagania minimalne:** P166, 32 MB RAM, Win 9x **Grafiśmy na:** C366, 256 MB RAM

...! niczym pospieszny autobus



### Uwagi:

Mac Abra: Kto widział TG, ten wie wszystko. Kto nie widział, a chciałby się pobawić w zarządzanie komunikacją w dużym mieście, nie będzie żałował zakupu.  
J.I.L.T.: Brakuje tu możliwości ingerowania w rozwój urbanistyczny miasta (poza wyburzaniem budynków), ale Traffic wciąga (czy posada dyrektora MPK jest wolna?).  
McDrive: I w końcu przestanie narzekać na spóźniające się autobusy - a przynajmniej będzie wiedział, dlaczego. :)  
Jedi: Zawsze byłem fanem kierowców alfabasów.  
Ugly Joe: Wiemy, wiemy, tych przystojnych brunetów... stale dzwonił do redakcji...

## Watchmaker



**Gatunek:** przygodówka **Ocena:** 8 **Wymagania minimalne:** PII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX, akcelerator **Grafiśmy na:** C800, 256 MB RAM, GeForce 2

...! żadnych problemów



### Uwagi:

Mac Abra: Trochę przygodówki, trochę horroru i gra 3D. Nawet niezłe, nie powiem.  
Ugly Joe: Tylko sterowanie jakieś takie... dziwne. Przynajmniej póki się nie przywyknie.  
Allor: Ale jak ktoś lubi przygodówki, to przywyknie, a jak nie lubi - i tak nie zagra, nie?  
Herr Spiegelmann Eld: Nicht schiessen, nicht schiessen... Zaraz, to nie ta gra. Ale w Wolfe też była... podłożony ładunek wybuchowy.  
Jedi: Jeszcze raz poproszę pierogi, tylko tym razem nie ruskie, bo jakieś takie małe...

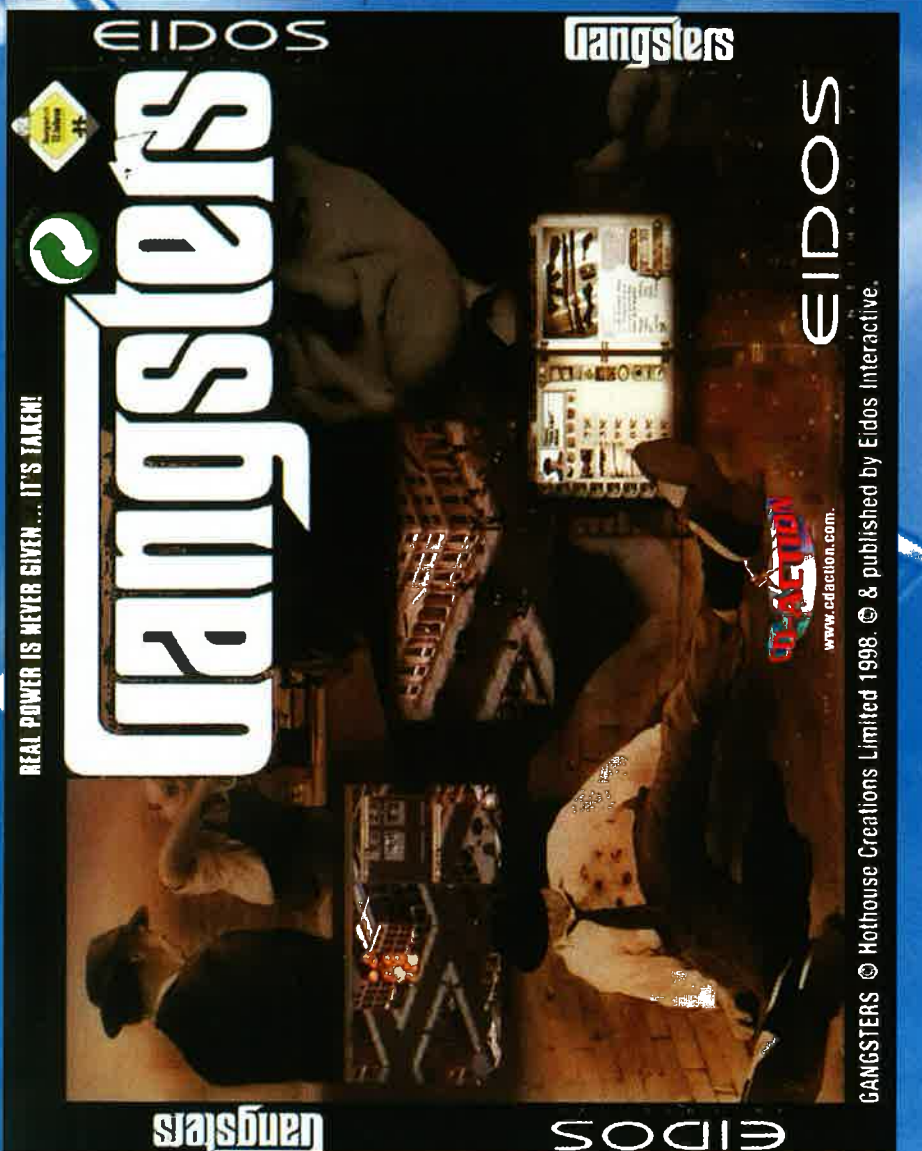
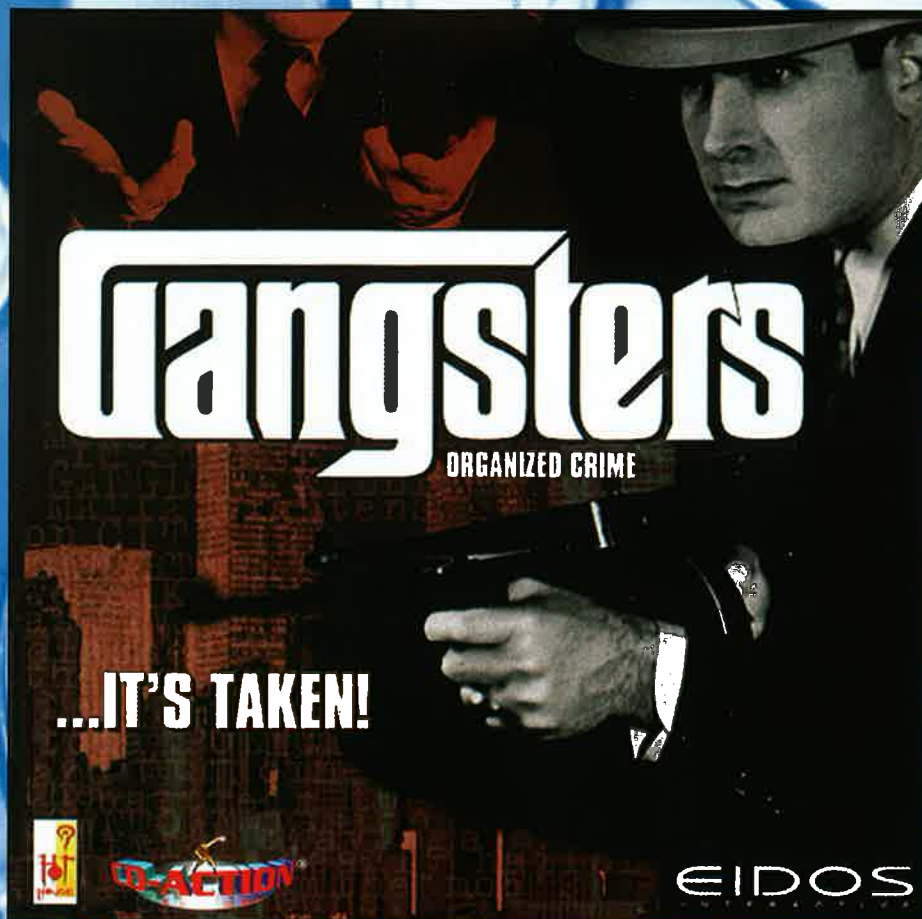
PS Redakcja przeprasza wszystkich Niemców (szczególnie tych w forcie) za poziom naszej niemieczyny :). Informujemy też, że wielokrotnie wspomniane tu demo Return to Castle Wolfenstein (tzn. aktualna wersja) nie może być zamieszczone na ŻADNYM Cover CD. :{.

# BIEGNIJ W ŚNIEGU, DESZCZU I WE MGLE, ROZPRAW SIĘ RAZ NA ZAWSZE Z DR. ROBOTNIKIEM I ZDOBĄDŹ SZMARAGDY CHAOSU



Niesamowite tempo gry, siedem zwariowanych poziomów, tajemne przejścia, pułapki i czyhające na każdym kroku nieobliczalne roboty. A to wszystko w scenerii bajecznie kolorowej Wyspy Flików.

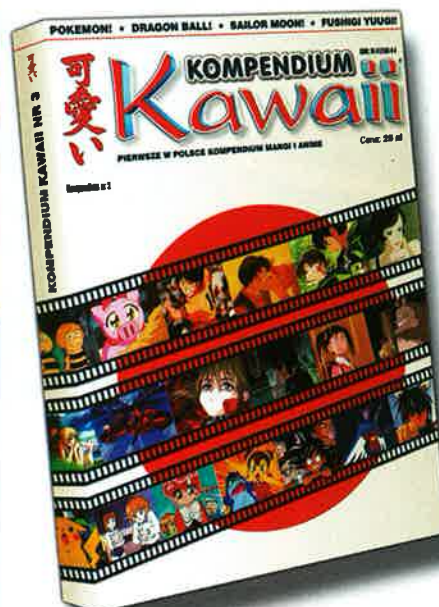




OKŁADKI NA CD



**Kawaii**  
www.kawaii.pl



WSPANIAŁY PREZENT  
DLA KAŻDEGO FANA!

**KOMPENDIUM  
KAWAII 3**

**W SPRZEDAŻY JUŻ  
NA MIKOŁAJA 2001!**

Na 300 stronach między innymi ujrzymy:

**PIERWSZY POLSKI ANIME GUIDE**

(alfabetyczny, szczegółowy spis WSZYSTKICH anime  
wydanych i pokazanych w Polsce przez ostatnie 30 lat!)

**ALFABETYCZNY SPIS ARTYKUŁÓW  
Z KAWAII** (od pierwszego numeru!)

**HAYAO MIYAZAKI I JEGO FILMY**  
(żywa legenda japońskiej animacji!)

**SPIS ATAKÓW "SAILOR MOON"**  
(jedyne kompletny!)

...i wiele innych niespodzianek - sprawdź sam!

**U NAS DOSTANIESZ WIECEJ ZA TAKĄ SAMĄ CENĘ**

- Przy zamówieniu powyżej 99 zł WYSYŁKA GRATIS
- Stałe koszty wysyłki: 7 zł
- Płatność przy odbiorze przesyłki, termin realizacji: 2 - 5 dni
- Programy wysyłamy w solidnym opakowaniu
- Do każdej przesyłki dołączamy aktualny katalog

**TYLKO U NAS:**

Zamawiając programy za minimum:  
69 zł - dostajesz firmowy długopis

99 zł - DODATKOWO dostajesz  
FIRMOWY PORTFELIK

119 zł - DODATKOWO dostajesz  
ZA DARMO PŁYTĘ Z GRA  
NIESPODZIANKĄ (PEŁNĄ WERSJĘ)

159 zł - DODATKOWO dostajesz (do wyboru)  
FIRMOWĄ LATARKĘ LUB PORTFELIK

**DUAL SPEED DRIVE**  
Technologia Force Feedback  
PC/PSX  
**279 zł**

- współpracuje z komputerami PC oraz konsolami PS1/PS2
- wykorzystuje protokół Force Feedback
- 15 programowalnych przycisków
- pełnowymiarowe pedały gazu i hamulca oraz manetka zmiany biegów i hamulec ręczny
- regulacja nachylenia oraz długości kolumny kierownicy

1 rok gwarancji

**SKLEP INTERNETOWY  
WWW.TOMSOFT.COM.PL**

SKLEP WYSYŁKOWY

**TOMSOFT**  
Rok założenia: 1991



**CZYNNE 7 DNI W TYGODNIU od 10 do 18**

UWAGA: Nowy adres i numery telefonów. Klientów z Warszawy i okolic zapraszamy do odwiedzenia naszego biura:

ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa, tel. (22) 636 90 24,  
(601) 282 363, fax: (22) 831 84 10, e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl

Zadzwoń, prześlemy bezpłatny katalog, lub złóż zamówienie przez internet a będziesz ta drogą otrzymywał regularnie naszą aktualną ofertę

**POLECAMY**

**POLECAMY**

**POLECAMY**



**FIFA 2002**  
Gra niespodzianka i portfelik gratis



**HARRY POTTER**  
Gra niespodzianka i portfelik gratis



**COMMANDOS 2**  
Pełne wersje gier Warcraft i Railroad Tycoon Deluxe oraz firmowy portfelik gratis.



Aliens vs Predator	49	Diablo 2 - pl ed. Kolekcjon.	159	Half-Life Blue Shift	99	Need for Speed 4	45	Starcraft + Broodwar pl	49,9
Atlantis 2 - pl	49,9	Duke Nukem 3D - pl	49	Jagged Alliance 2.5 U.B. - pl	29,9	Pizza Connection 2 - pl	79	Sudden Strike pl	99
Black & White - pl	119	Emperor Battle for Dune - pl	119	Knight's & Merchants - pl	19,9	Posejdon - Bóg Atlantyd - pl	69	Tomb Raider 1	39
Cywilizacja 2 - próba czasu	49,9	Fallout Tactics - pl	99	Longest Journey - pl	49,9	Sims Balanga - pl	79	Tomb Raider 2	39
Cywilizacja: Call to Power-pl	49	Giants Obywatel Kabuto - pl	29,9	Majesty - pl	49,9	Shogun - pl	99	Totally Unreal	99
Cham, Man. 3 + Liga Polska-pl	39	Gorky 17 - pl	19,90	Microsoft Train Simulator	159	Shogun- The Mongol Inv. - pl	79	Warcraft 2 Deluxe Edition	49,9
Commandos Behind Enemy L.	39	Grand Prix 3 - pl	49,9	Mortal Kombat 4	39	Sims - pl	99	Worms World Party - pl	79
Diablo - pl	49,9	GTA 2 - pl	99	Mortyr - pl	29	Sims Światowe Życie - pl	79	Zeus - pl	99

**AKCESORIA LOGITECH**

**AKCESORIA MEDIATECH**

**109 zł**

WingMan Attack

**339 zł**

WingMan Force 3D

**69 zł**

WingMan Precision Gamepad

**179 zł**

WingMan Rumblepad

**189 zł**

WingMan Extreme Digital 3D

**39 zł**

Pc Smart Pad

**59 zł**

Pc Smart Pad USB

**79 zł**

Super Racer

**99 zł**

Pc Dual Shock

WSZYSTKIE PRODUKTY POSIADAJĄ 12 MIESIĘCZNĄ GWARANCJĘ

**Niektóre z prezentowanych gier dopiero ukażą się na polskim rynku. Składając zamówienie wcześniej - masz pewność, że otrzymasz je równo z oficjalną premierą.**



# Legends of Might & Magic

■ Czarny Iwan

Cykl Might & Magic od lat znany jest wielbicielom na całym świecie. Właściwie jest to cała rodzina gier, bo obok klasyka RPG, czyli Might & Magic (ostatnio miał swoją ósmą odsłonę), mamy też strategię: Heroes of Might & Magic (we wrześniu premiera czwartej części) i przygodę w postaci Crusaders of M&M. Brakowało więc tylko gry z pogranicza akcji i FPP/TTP. Właśnie nad czymś takim w New World Computing od długiego czasu pracowano.

Początkowo miało to być raczej mocne RPG z elementami akcji. Zephram Dagrath pragnie zdobyć magiczny artefakt, który umożliwi podróż w czasie. Zephram wykorzystał nieobecność prawowitego króla Rodrica, który toczy wojnę na odległych rubieżach, aby zrealizować swoje nieczne plany. Chce posłużyć się magiczną machiną po to, aby zmienić bieg przeszłości i samemu zasiąść na tronie. Jedynym, który może mu się przeciwstawić, jest syn Rodrica, książę Goldwyn, który przejrzał Zephrama. Książę poznał także wizję i przepowiednię tajemniczego czarodzieja. Dzięki nim wie, że walka nie toczy się tylko o tron. Zmiana w strumieniu czasu zapoczątkuje bowiem kataklizm, który ostatecznie doprowadzi do unicestwienia świata. Powstrzymanie Zephrama jest równoznaczne z uratowaniem świata. Aby tego dokonać, gracz posłuży się sześciuosobową drużyną, której zadaniem będzie odnaleźć potężne artefakty, pokonać sojuszników i służyć Zephramowi, Degrathowi.



Scenariusz gry pozostał, jednak sam jej charakter zmienił się zupełnie. Zamiast RPG ze szczyptą akcji, dostaliśmy właściwie samą akcję. Giera jest teraz bardziej w klimatach Counter Strike'a i trochę Hexena niż Daggerfalla. Na dodatek jest to gra przygotowana z myślą o pojedynkach sieciowych, co oznacza, że dla pojedynczego gracza niewiele będzie z niej pożytku. W rozgrywce może wziąć udział do sześciu graczy w czterech trybach (o których za chwilę) lub 16 panopków ścierających się w deathmatchach. Można też odpalić grę single z paletą danych potworów w lokacji (25 plansz). Jednak wówczas wykonujemy zadania z poszczególnych trybów gry multi.

**Escort the Warlord** - w tym trybie obydwie drużyny wybierają swego dowódcę. Następnie muszą doprowadzić go do bazy przeciwnika. Drużyna, która straci w walce swojego dowódcę, przegrywa.

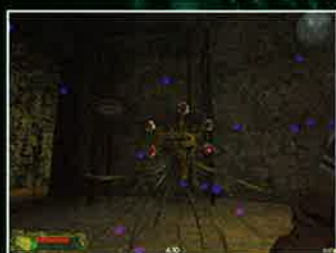


**Sword in stone** przypomina trochę quake'owego Capture the Flag. Na planszy znajduje się ukryty miecz, który trzeba odnaleźć i zaniesć w określone miejsce. W wersji offline - bezadwójnie. W sieci grało się znośnie, chociaż i tak od Counter Strike'a Legends of M&M dzieli przepaść (jeśli chodzi o grywalność).

**Slay the Dragon** - należy zabić smoka, który panoszy się w krainie. Zespół, który pierwsze ukatrupi bestię, wygrywa.

**Rescue the Princess** - tryb podobny nieco do Escort the Warlord. Grający dzielą się na dwie drużyny. Jedna próbuje ocalić księżniczkę i doprowadzić ją bezpiecznie do domu, a druga stara się im przeszkodzić.

Przez kilka dni redakcja rozbrzmiewała rykami i jękami zabi-



## Wygląda trochę jak...

**Counter Strike**  
Chyba nie wymaga rekomendacji. Jeden z najpopularniejszych teamowych shooterów FPP online. Dobry, bardzo dobry!

**Hexen**  
Honorowy następca Doom. Zabójek. Jednak zajmuje w naszym zasobniku i honorowe miejsce. Ten straszny w klimatach fantasy shooter FPP swego czasu dawał wszystko, co w grze z tej rodziny mogło być. A było to czasy, gdy rozdziel 486 z szesnastoma ramami na pokładzie!



GATUNEK: Akcja 3D



janych potworów. W grze jest w sumie 60 nowych wrogów. Przed bitwą każdy gracz może wybrać jedną z sześciu dostępnych postaci. Generalnie są one podzielone na dwie grupy. Tych którzy służą dobru, i tych, którzy zostali skażeni przez zło. Paladyn, Druid i Czarodziejka stoją po stronie dobra. Heretykiem, Łucznikiem i Wojownikiem wysługuje się zło. Każdy z bohaterów początkowo ma dwa rodzaje broni (do walki w full-kontakcie i z dystansu). Wojownik naciera na wroga potężnym toporem. Ma również skuteczną kuszę (jednak aby kogoś pokonać tym orężem, musi trafić go kilka razy). Czarodziejka może zabić magią różdżki lub nożem. Heretyk również dysponuje magią.

Bohaterzy obdarzeni mocą tajemną mają również broń magiczną. Co ciekawe, niezależnie od tego, czy bohater strzela z łuku, czy czarodziejka różdżki, oba rodzaje broni muszą być przeładowane. Oznacza to, że "amunicja" kończy się, a kiedy zdarzy się to podczas pojedynku, może być dla bohatera śmiertelnie niebezpieczne. Wszystkich broni jest osiemnaście - dwanaście z



nich jest dostępnych dla wszystkich bohaterów. Poza tym każdy dysponuje jedną, którą może nosić tylko on.

Za zlikwidowanie każdego przeciwnika i wykonanie zadania dostajemy ciężkie dukaty. Ilość złota zależy do klasy przeciwnika. Oczywiście za małego krwiożerczego pająka dostaniemy znacznie mniej niż za maga wysokiej klasy. Inna sprawa, że pokonać tego ostatniego nie jest łatwo. Aby zwiększyć swoje szanse, trzeba zakupić za otrzymane złoto nową broń, lepszą broń lub magiczny napój, który uczni bohatera niewrażliwym na magiczny atak. Dodatkowe przedmioty podzielone są na trzy kategorie: broń, broń, eliksiry i magiczne zwoje.

Grafika i dźwięki to rzeczy, które miały być na bardzo wysokim poziomie. Wiele obiecywaliśmy sobie po nowym silniku LithTech 2.0. Efekt, jaki osiągnięto, nie robi jednak wrażenia. Bardzo ładna grafika w menu, niezłe intro i świetna muzyka nie poprawiają zauważalnie nastroju. Unreal Tournament czy Team Fortress Classic to były gry, które miesiącami się nie nudziły. Legends of M&M

po prostu zawodzi. Lokacje wyglądają dość dobrze, ale brak w nich polotu i klimatu. Po prostu przestrzeń ograniczona ścianami. Oczywiście nie chodzi o to, aby wymyślać wrogów jak w Serious Samie, jednak oczekiwaliśmy czegoś więcej. W Team Fortress osaczanie wroga, skradanie się, ukrywanie ma sens - jesteśmy tylko ludźmi, żołnierzami. W Legends of M&M wielki mag kryjący się za załomem muru wygląda śmiesznie. Moce i rodzaje broni bohaterów nie przystają do charakteru gry, nie współgrają ze sobą. Są to luźne elementy, które złożono razem i które nie dają pełnej grywalności grze. Ten tytuł nie przekonuje. Ostatecznie po kilku godzinach grania w sieci pożegnaliśmy się z Legends of M&M. I wiecie co? Wcale nie odczuliśmy żalu.

6

Producent: New World Computing ■ Dystrybutor: 3DO Company ■ Internet: www.3do.com  
■ Wymagania: P 266 64 MB RAM, 16 MB na dysku ■ Akcelerator: tak

- ponad 60 nowych potworów oraz kilka znanych z poprzednich gier tej serii
- nowe umiejętności, czary i specjalne zdolności pojawiające się w miarę zwiększania się poziomu postaci
- sześć klas postaci - każda z innymi charakterystykami i umiejętnościami
- dobra muzyka w menu
- przeciętna grywalność
- średnie projekty lokacji
- taka sobie grafika

## Z wizytą w sali tortur



Stary, nie łam się! To nie potrwa długo!



Szybko, pomocy - głowa mi pęka!



Co ma wisieć, nie utonie.



Coś mnie strzyka w kościach!



Mamy jeszcze jedno wolne miejsce!



Oczekiwania mają to do siebie, że się spełniają albo nie. Na grę Schizm czekałem od roku, obgryzając z niecierpliwości paznokcie, a gdy się dowiedziałem, że do recenzji dostał ją Allor, wyszedłem z siebie i stanąłem obok. Ponieważ jestem wystarczająco przykry w pojedynkę, podzielało to na Szefa (Oby Żył Wiecznie) piorunująco. Nie musiałem mu nawet składać propozycji nie do odrzucenia ("Jak nie dostanę tej gry do recenzji, to zaśpiewam Międzynarodówkę").

GATUNEK: ADVENTURE

przypadku wraku "Mary Celeste" można w gruncie rzeczy założyć, że wszyscy pasażerowie wraz z załogą wykonali skok na głowę w fale oceanu (pytanie, dlaczego to uczynili, jest już pytaniem mniejszego kalibru), o tyle przypuszczenie, że to samo zrobili mieszkańcy całej planety, kłóci się ze zdrowym rozsądkiem (powinny gdzieś zostać jakieś trupy!). Co ciekawsze, wysłane na planetę zespoły naukowe, które osiedliły się tam w specjalnie do tego celu skonstruowanych bazach, po czterech miesiącach też umilkły. W grze będziesz animował dwójkę

Schizm to gra przygodowa, prezentowana z perspektywy pierwszej osoby (FPP), oparta o prerenderowaną grafikę 3D (cokolwiek by to znaczyło). O jej rozmiarach najlepiej świadczą następujące liczby: 969 (liczba miejsc, w których możesz wykonać pełny obrót o 360 stopni. Podczas każdego obrotu można się zatrzymać w jednej z 8 pozycji - choć niekiedy możesz mieć z tym trudności - i z każdego miejsca możesz wyjść w kilku kierunkach), 490 (w tylu miejscach możesz wykonać obroty nie tylko w płaszczyźnie poziomej, ale i w pionie), 204 (liczba obiektów, do których możesz się zbliżyć), 1050 (liczba miejsc, z których możesz obejrzeć rozmaite animacje), 193 (animacje nie posuwające

kilka kompletów sztucznych szczęk (ostatnie zafundował mi Naczelnny, O.Z.W.), miałem w kilku miejscach spore sęki z ruszeniem naprzód. Za to kiedy grę się popchnie... to nic, tylko siadać i podziwiać animacje.

Podejrzewam, że pisząc powyższe, nie do końca minąłem się z prawdą - widywałem już przypadki, kiedy niektóre firmy (Wanadoo) publikowały gry, podając od razu na kompaktce adres internetowy, pod którym można było znaleźć porady albo i rozwiązanie wszystkich zagadek dotyczących gry. Zagadki w Schizmie są nie tylko trudne, ale mają jeszcze tę cechę, że nie bardzo się da do nich podejść logicznie. Trzeba po prostu próbować, próbować i próbować. No ale, jako się rzekło: na Argilusie mamy do czynienia z tworami obcej cywilizacji i dwa dodane do dwu nie muszą w sumie dawać czterech.

**Schizm to gra przygodowa, prezentowana z perspektywy pierwszej osoby (FPP), oparta o prerenderowaną grafikę 3D.**

akcji naprzód, a tylko "uśliczniające" grę) i wreszcie 173 (czas trwania - w minutach - wszystkich animacji odtwarzanych bardzo płynnie: 25 klatek na sekundę). I twój dodatkowy szczęśliwy numer - 69 :).

Podobno, jak zapewniają twórcy programu, Schizm sprzedał się do 15 krajów, czym można wytłumaczyć niesynchronizację ruchów warg mówiących i treści wypowiedzi - nie da się tego samego powiedzieć tak samo po japońsku i po polsku (choć na przykład zdanie: "Hulali po polu i pili kakao" to czysty hawajski, prawda?).

Gra ma znakomicie opracowaną grafikę. Wszystko wygląda niezwykle realistycznie, przy czym grafikom udało się rzecz niebywale trudna - wszystko, na co się natykają bohaterowie gry, wygląda dostatecznie obco i niezwykle na tyle, by wierzyć, że akcja dzieje się poza Ziemią, a jednocześnie nie ma trudności ze zrozumieniem przeznaczenia wielu przedmiotów - co może sporo powiedzieć o ich użytkownikach - na przykład o ich rozmiarach (mówka za nic w świecie nie mogłaby się domyślić, do czego służy zwykła tyłka).

Osobna sprawa to dźwięki. Gra oferuje ogromne bogactwo przestrzennych efektów dźwiękowych, na które baczenie powinienem zwracać uwagę, bo mogą niekiedy decydować o trafności rozwiązania problemu. Co jakiś czas będą się z tobą uśłowali skontaktować członkowie grupy naukowców, którzy udzielają porad naszej parze bohaterów - niestety, najczęściej te porady są osobliwie zakłócone i rozumiesz je nie w pełni. Użytkownicy dźwiękowych akceleratorów 3D będą mogli nareszcie nacieszyć się swoim sprzętem, bo twórcom udało się stworzyć jakby przestrzenne krajobrazy planety. Wszystemu towarzyszy niezbyt natrętna, ale w miarę obco brzmiąca muzyka, podkreślająca niezwykle klimat gry.

Teraz o tym, co tygrysy lubią najbardziej, czyli o grywalności. Ta jest świetna... a nawet powiem więcej: taka sobie. Mam uśłone wrażenie, że jest to kolejna gra, której bez porządnej solucji nie ruszysz. Jest to sprawa, którą warto potraktować "głębiej i na szerszym podłożu". Otóż doszedłem do wniosku, że twórcy gier dzielą się na dwie kategorie - takich, co chcą graczowi dostarczyć nielicznej zabawy, i tych drugich. Twórcami z kategorii pierwszej byli choćby ci, co zrobili grę Indiana Jones and the Fate of Atlantis. Wszystkie, ale to wszystkie informacje otrzymujesz w czasie gry i nie możesz się skarżyć, że zostałeś okpiiony. Wyciągając logiczne wnioski z zebranych wskazówek, doprowadzasz grę do końca. Twórcy Schizma poszli nieco inną drogą - mieli do tego uzasadnione logicznie prawo, bo przecież dwoje bohaterów porusza się w kręgu obcej cywilizacji. Obca cywilizacja kieruje się własną logiką - stąd rozwiązywanie kolejnych problemów, przed jakimi będą stawiali nasi bohaterowie, w niektórych momentach może być kłopotliwe. Może się mylić, ale ja sam, który na grach przygodowych zjadłem już

Na użytek gracza twórcy opracowali prosty interfejs, o którym można rzec, że jest bardzo wygodny i niemal intuicyjny. Istnieje też możliwość zapisu gry w dowolnym momencie (dodam, że dokonywanego bardzo szybko, co też jest zaletą - bywają gry, w przypadku których uruchomienie gry wymagało albo LOAD, można się udać np. do łazienki i zrobić małe co nieco, zanim komp się upora z zadaniem). Dla porządku dodam, że przewidziano też opcję wyświetlania zapisów, co jest dla mnie dość istotne, gdyż jako wychowanek cywilizacji śródziemnomorskiej jestem wzrokowcem i lepiej zapamiętuję to, co zobaczę.

PS. Dzięki uprzejmości ludzi w wrocławskiego oddziału Empik Megastore w Rynku udało mi się obejrzeć i wersję na CD. Jest dokładnie taka sama jak wersja na DVD, tyle że instalacja gry trwa znacznie dłużej. W praktyce możesz na nią stracić do kilkunastu minut, jako że program instalacyjny żąda od ciebie kolejnych pięciu płyt, a każdą gryzie przez "czas jakiś". Podczas gry nie zauważyłem natomiast żadnych różnic pomiędzy edycją DVD i CD. Przy czym, uczciwie zaznaczam, w wersję CD grałem nie za długo, więc taki stan rzeczy wcale nie musi być regułą.

8

Producent: LK AVALON Multimedia ■ Dystrybutor: LK AVALON Multimedia ■ Internet: www.lkavalon.com ■ Wymagania: A333 MHz, 32 MB RAM, 300 MB wolnej na HDD, Win95/98/2000/me, karta dźwiękowa, DirectX 8 ■ Akcelerator: wskazany

- doskonale opracowana grafika ■ gdybym miał oceniać tylko grafikę, dałbym grze 10 punktów ■ dobrze pomyślana intryga
- wysoki stopień komplikacji zagadek ■ irytująca w niektórych miejscach oprawa muzyczna

# SCHIZM

MYSTERIOUS JOURNEY



pilotów statku zaopatrzeniowego, którzy również lądują na planecie wbrew swej woli, po spowodowanej niewyjaśnionymi zjawiskami awarii promu. Oboje trafiają w różne ciekawe miejsca - co samo w sobie jest założeniem dość interesującym, bo wystarczy pomyśleć, że aktualnie na Ziemi żyje około 6 miliardów ludzi, ale szanse, iż przypadkowo spadający z orbity obiekt wyląduje na przykład pod wieżą w Pizie, a drugi na lotnisku Kennedy'ego w Nowym Jorku byłyby raczej niskie. Ale może się czepiam. Tak więc dwójka bohaterów ląduje na powierzchni Argilusa i od tej chwili gra jest twoja.

Na samym wstępie godzi się rzec, że wygląd głównych bohaterów nie jest zbyt przekonujący, i o ile twórcy wykazali iscie barokową wyobraźnię przy kreowaniu nieziemskiej architektury, krajobrazów lub wytworów technologii (a raczej biotechnologii, bo odnosi się wrażenie, że cywilizacja na Argilusie rozwijała się w kierunku bioinżynierii), o tyle ziemiska moda nie zmieniła się za bardzo. Czarno ubrani bohaterowie w straszliwych gładach (o saperlajdy kandy, ależ takim butem można by przykopać!) może niezupełnie oddają przypuszczalny wygląd naszych dość dalekich potomków (jeżeli nie wierzycie, to wyobraźcie sobie, jak by wyglądał dzisiejszy dresiarz w latach 20-tych ubiegłego wieku, na przykład na gonitwach konnych w Ascott). Ale pozwólcmy skorzystać twórcom z dobrodziejstwa wątpliwości.



Trzeba wam bowiem wiedzieć, że mój śpiew potrafi zdziałać cuda (ziemia pęka, zwierzęta w panice wieją, gdzie pieprz rośnie, ludzie mdleją albo masowo zapisują się do różnych partii politycznych, a przerażone gimbusy wdrapują się na przydrożne drzewa. W kilku przypadkach zanotowano także zbiorowe zatrucia pokarmowe). Bez dalszych ceregieli dostałem Schizma w łapy...

El General Magnifico

Od razu powiem, że do recenzji dostałem wersję na DVD, więc może część moich uwag trafi w próżnię, bo nie jest jeszcze tak, by w Polsce DVD zbladziło pod strzechy. Co więcej, ta wersja to krążek tłoczony obustronnie, a dokładniej rzecz biorąc - wersja DVD ma ponad 8.5 GB objętości.

Schizm to gra przygodowa, której akcja dzieje się na tajemniczej planecie Argilus. Zaczynasz ją od wprowadzenia, w którym dwoje młodych ksenologów po powrocie na Ziemię udziela wywiadu telewizyjnego. Wiesz więc, że misja się powiodła, bo wrócili i pokazano ich w telewizji. To trochę tak, jakby przy wejściu do kina na film kryminalny biletier ci powiedział, żebyś się nie martwił, bo zbrodniarz zostaje schwytany. Ale niech tam. Nie każdy lubi być zaskakiwany.

W roku 2083 po odkryciu planety Argilus wylądowali na niej pierwsi ludzie. Ku swemu niezmiernemu zaskoczeniu znaleźli na niej miasta, instalacje przemysłowe, latające statki - wszystko sprawne, gotowe do użytku i... opuszczone, jakby mieszkańcy Argilusa ni z gruchy, ni z pietruchy postanowili przenieść się w niebyt (lub odbył). O ile w



**Tobruk - to słowo wywołuje szybsze bicie serca każdego Polaka, którego choć trochę obchodzi historia. W obronie tego portowego miasta brała bowiem udział nasza Samodzielna Brygada Strzelców Karpackich pod dowództwem Stanisława Kopańskiego. Choć na obsadzonym przez Polaków odcinku frontu toczyły się najcięższe walki, dzielnie odpierali oni ataki wroga, zadając mu znaczne straty. Wydarzenia te miały miejsce od sierpnia do grudnia 1941 r. Zachęcony perspektywą przeniesienia się w tamte czasy, sięgnąłem po strategię turową '41. Niestety, czekało mnie rozczarowanie.**

■ Pepin Krootki



System menu pozwalający na wybór strony konfliktu oraz ustawienie podstawowych opcji gry jako żywo przypomina ten zastosowany w Western Front i jego poprzedniku. Jakież więc było moje zdziwienie, gdy ujrzałem właściwą mapę strategiczną, która prezentowała się o wiele gorzej niż w produktach Talonsoftu. W sumie spełnia ona podstawowe wymagania stawiane tego typu grze, ale... No właśnie. Jest pewne "ale". Już po kilku minutach gry miałem uczucie, jakbym cofnął się w czasie o jakieś dziesięć lat. Tobruk '41 wygląda jak jedna z gier serii V for Victory w prawie niezmiennionej formie. Tylko że V for Victory przedstawiało się chyba odrobinę lepiej. I to wiele lat temu. A i grało się znacznie przyjemniej, o czym później.

Obszar działań możemy oglądać jako płaską powierzchnię, a także w ujęciu izometrycznym. Pod względem graficznym oba tryby wołają o pomstę do nieba. Pustynia wygląda jak szary płacek w kolorze nie powiem czego (każdemu z nas zdarzyło się kiedyś w to wdępnąć...). A przecież słowo "pustynia" może opisywać kilka różnorodnych typów krajobrazu (jest przecież pustynia kamienista, skały, wydmy itp.). Tylko że w grze tego nie widać. Natknęliśmy się wprawdzie tu i ówdzie na heks pokryty stertą kamieni czy kępą drzew, ale i tak nie zmienia to zbyt wiele wrażenia początkowego. Nieco lepiej od izometrycznej prezentuje się "dwuwymiarowa" wersja mapy. Także i ona nie wytrzymuje konfrontacji z zamieszczonymi na płycie prawdziwymi mapami w formacie BMP (ciekawe po co, żeby denerwować ludzi? Kiedy się je przez chwilę postudiuje, za nic już nie chce się wracać do gry, gdzie czeka heksagonalna siećka), ale można już



na to patrzeć. Generalnie, im większa skala, w jakiej śledzimy wydarzenia, tym lepiej.

Jednostki zobrazowano za pomocą "żetonów" opatrzonych stosownymi symbolami sztabowymi. Jeśli kogoś nie bawi odgadywanie, co oznaczają te wszystkie koperty i kwadraciki, może sobie włączyć graficzne zobrazowanie jednostek, niewiele to jednak pomoże. Kiedy pierwszy raz dokonałem tej operacji, wcale nie zauważyłem różnicy. I przez myśl przemknęło mi nawet, że ta opcja w ogóle nie działa. Gdy jednak bliżej przyjrzałem się heksom, stwierdziłem, że kreski i koperty rzeczywiście ustąpiły miejsca różnokolorowym kropkom. Dopiero zaś gdy niemal dotknąłem nosem monitora, kropki zamieniły się w ciężarówki, działa, czołgi... Wszystko tak małe, że niemal niemożliwe do rozróżnienia (i to w 800 x 600 na 15" monitorze). Dziwi to tym bardziej, że wewnątrz heksów jest dość miejsca, by przynajmniej dwukrotnie powiększyć te symbole. Rozmaite efekty graficzne towarzyszące walkom i przesuwaniu oddziałów można porównywać chyba tylko do takich superprodukcji jak Saper z Windows 3.1. (Co by nie mówić, to gra ta odniosła niebywały sukces komercyjny - swego czasu była zainstalowana na większości komputerów. :)) Dźwięki trzymają klasę reszty oprawy. Powtarzający się do znudzenia motyw kanonady przywodzi na myśl rodzinne oglądanie telewizji po obiedzie składającym się z fasolki po bretońsku i bobu. Już lepiej wyłączyć fonię i zapuścić sobie w tle jakąś płytę (co nie jest trudne, gdyż gra działa w trybie okienkowym).

Przy takiej oprawie i typowej dla strategii turowych rozgrywce, polegającej na długotrwałym przesuwaniu symboli po mapie, Tobruk '41 wymaga od gracza nie lada wyobraźni i samozaparcia. Równie dobrze można bazgrolić patykiem w piasku, wyobrażając sobie prawdziwe czołgi... Ale przecież grafika to nie wszystko, zwłaszcza w turowych. Liczy się to, co, co sprawia, że pot leje się nam z czoła jak prawdziwemu dowódcy. Niestety, jeśli ta gra przyprawi kogoś o siódme poty, to raczej ze względu na mało intuicyjne, toporne sterowanie. Szczególnie denerwujące jest przesuwanie jednostek, kiedy kilka z nich okupuje jeden heks. Trzeba się nieźle nakłakać, by zaznaczyć interesujący nas oddział i go przenieść. Nawet tak, wydawałoby się, prozaiczną sprawę jak scrollowanie mapy po przesunięciu kursora myszy do krawędzi ekranu trzeba sobie włączyć w odpowiednim menu.

Niewiele można za to zarzucić samej treści gry. Znajdziemy tu wsparcie powietrzne i artyleryjskie, opcję pozwalającą kilku jednostkom szturmować ten sam heks jednocześnie (niweluje to niektóre



braki turówki w stosunku do gier czasu rzeczywistego) oraz praktycznie wszystkie inne oferowane przez tego typu gry atrakcje, z edytorem włącznie. Rozgrywka toczy się na szczeblu kompani i batalionu.



Podczas trwającej dwie godziny (czasu gry) tury możemy w dowolnej kolejności przemieszczać jednostki i ostrzeliwać przeciwnika. Ten zaś, nie czekając na swoją turę, odgryza się morderczym ogniem obronnym.

Nowością jest ulepszenie systemu dostarczania jednostkom zaopatrzenia (paliwa, amunicji itp.). Jak pamiętamy, w dwóch pierwszych częściach "Panzer Campaigns" dostawy przychodziły z umownego punktu, umieszczonego gdzieś za krawędzią obszaru działań. Jedynym zmartwieniem gracza było dbanie, by własne linie zaopatrzeniowe, prowadzące do tego punktu, były bezpieczne - i modlenie się, aby komputer generował losowo w miarę dobre wartości dostaw. W trzeciej części (Charków '42) system wzbogacono o wirtualne ciężarówki przewożące zapasy. Tobruk '41 wprowadza zupełnie nową jakość, dzięki umieszczeniu na mapie baz zaopatrzeniowych, których skuteczność determinuje zasięgi i pojemność ciężarówek (oraz oczywiście czynniki losowe, jak np. pogoda). Po każdorazowym dokonaniu uzupełnień, stan magazynowy w takiej bazie ulega uszczupleniu. Najbardziej kusząca ze strategicznego punktu widzenia jest możliwość zniszczenia, a nawet przejęcia i wykorzystania wrogich magazynów. Mogą one w takim wypadku służyć za punkt zaczepienia dla posuwających się naprzód oddziałów (na pustyni dostarczanie paliwa dla szybko pracujących naprzód jednostek pancernych stanowi poważny problem).

Gra zawiera pięćdziesiąt jeden scenariuszy i siedem miniaturowych kampanii. Niewielu zapaleńców ponarzeką więc na brak zajęcia, a jakby nawet, zawsze można pomóc edytor.

Należałoby jeszcze napisać o sprawie niejednokrotnie kluczowej dla hardcore'owych strategów, a mianowicie odwzorowaniu realiów historycznych. Pod tym względem John Tiller, którego należy posądzać o popełnienie gry, stanął na wysokości zadania. Oprócz jednostek niemieckich, brytyjskich oraz włoskich spotkamy tu Francuzów, Australijczyków, a nawet Hindusów. Są oczywiście i nasi chłopcy. W czasie gry napotkałem na taką jednostkę jak sztab polskiego dowódcy. Szkoda tylko, że zdjęcie S. Kopańskiego jest tak ciemne, że nie sposób rozpoznać na nim jego twarzy. Moją dumę narodową trochę zranił też fakt, że ponad wszystkimi polskimi oddziałami powiewa "Union Jack". To, że Brygada Karpacka wchodziła w skład brytyjskiej ósmiej armii, nie usprawiedliwia faktu, że można było się z nią tak obejść.

Wiele już o Tobruku '41 napisałem. Zdecydowanie za wiele. "Kończ waść, wstydło oszczędzić" - ciśnie się na usta. Gra ta zbliża się do maksimum możliwości strategicznych turówki, jednocześnie osiągać absolutne minimum możliwości graficznych (i zajmując około



430 MB na płycie). Chronicznie brakuje klimatu. Gdzie to totalnie zniszczone miasto, którego każdy centymetr kwadratowy znajdował się pod ogniem ciężkiej niemieckiej artylerii? Gdzie dynamika i napięcie towarzyszące rajdom "harcowników"? Gdzie osławione "tobruckie patrole"? Rozumiem, że gra operuje o wiele szerszą, strategiczną perspektywą, ale jest przez to nudna jak flaki z olejem. Jak już koniecznie chcecie dowodzić w Afryce, to już lepiej zainteresujcie się odpowiednimi scenariuszami w Western Front. A w przyszłości, kto wie, może doczekamy się Close Combat w Afryce? Ach marzenia...

Zdaje sobie sprawę, że recenzję tę czyta grono zwolenników tzw. "purytańskich strategii", którzy zapewne obruszą się widząc koncową ocenę (bo inni pewnie już dawno zapomnieli o tej stronie). Powiedzmy sobie szczerze. Mamy rok dwa tysiące pierwszy. A w podobne gry graliśmy już przecież dziesięć lat temu (tylko że wtedy zajmowały najwyżej kilka dyskiepek, a nie ponad 2/3 płyty)! Tobruk '41 to nic innego jak drobiazgowe i dość toporne przeniesienie na ekran komputera klasycznej gry planszowej, jaką kupimy w każdej składnicy harcerskiej.

4

**Producent:** HPS Simulations **Dystrybutor:** HPS Simulations **Internet:** www.hps-sims.com **Wymagania:** P 133, 32 MB RAM, SVGA, mocne nerwy... **Akcelerator:** buahahah!

■ Intro może robić za wygaszac ekranu (wyjątkowo kiepski) ■ Jak ktoś lubi przekopywać się przez setki współczynn timerów i modyfikatorów... ■ Ulepszone zaopatrzenie ■ W pudełku nie było kupy wielbłąda ■ Uciążliwe sterowanie i nieczytelne ikony ■ 450 MB na CD? Wolne żarty! ■ Wykonanie!!!



GATUNEK: Sportówka

## ■ ELD "RavenClaw"

Wydawać by się mogło, że zaledwie kilka numerów temu pisałem recenzję NHL 2001, a tymczasem w słoneczny sierpniowy dzień zostałem powiadomiony, że mam się udać do siedziby IM Group w celu przetestowania wersji opatrzonej cyferkami 2002. Przebyłem zatem kilkaset kilometrów, by zagrać w moją ulubioną sportówkę, a następnie zrelacjonować wam moje wrażenia ze starcia z nową odsłoną przeboju EA Sports.



Przyznam się, że do gry w NHL 2002 pierwszy raz w historii tej serii podszedłem "na zimno", bez dreszczyku emocji. Miałem bowiem świeżo w pamięci kilkugodzinną grę w NHL 2002 podczas prezentacji FIFA 2002 w Paryżu. Owa sesja nie wywarła na mnie zbyt dobrego wrażenia, choć mogłem mieć jakąś nadzieję na poprawienie tego stanu rzeczy, jako że gra była wówczas ukończona w 70%. Minęły dwa miesiące i trafiła mi się okazja zagrania w ukończony produkt. Te dwa miesiące programiści dobrze wykorzystali, aczkolwiek nadal nie mogę oprzeć się wrażeniu, iż oczekiwałem czegoś więcej.

Nic nowego bynajmniej nie spodziewałem się ujrzeć w menu głównym. Bo cóż nowego można wymyślić w symulacji hokeja? Mamy zatem następujące, doskonale znane tryby rozgrywki: mecz towarzyski, sezon, tryb kariery, play off, konkurs rzutów karnych i turniej. Żadnych zmian nie zanotowałem też w liczbie zespołów NHL oraz drużyn narodowych występujących w NHL 2002. Nadal jest ich odpowiednio: trzydzieści i dwadzie-



Po raz kolejny panowie z EA Sports udowadniają, że są w swoim fachu najlepsi, choć jednak spoczęli chyba w dużym stopniu na laurach i NHL 2002 trochę zawodzi. Może by tak sobie zrobić rok przerwy i powrócić z nowymi pomysłami?

ścia. O ile wybrać możemy któryś z dobrze już znanych trybów, to w przypadku edytora mamy pełne pole do popisu. Zespoły, zawodnicy... co się tylko zachce, można zmienić, dodać, stworzyć. W poprzednich odsłonach NHL nie mieliśmy aż tak bogatego edytora, i to mi się podoba, bo istnieje nawet opcja pozwalająca na wprowadzenie do gry własnej muzyki w formacie MP3 lub WAV. Fajnie, że jest tak rozbudo-

wany edytor, lecz chyba bardziej bym się ucieszył z jakiegoś nowego trybu rozgrywki. Zdaję sobie sprawę, iż to nie jest proste zadanie wymyślić coś nowego, ale myślę, że przy odrobinie poświęcenia coś by można stworzyć.

Niewielkie zmiany niestety zaszły również w samej rozgrywce. W zasadzie pojawiły się tylko dwie-trzy nowalijki, które w dodatku niespecjalnie pozytywnie wpływają na grę. Pierwsza z nich to bonusy nazwane przez autorów NHL Cards. Działanie ich jest teoretycznie trochę skomplikowane i ciężko jest je wytłumaczyć, ale postaram się to zrobić w kilku zdaniach. Jeśli nic nie rozumiecie, to pretensje proszę kierować do producenta za totalne zamotanie tak banalnej rzeczy jak bonusy. Polega to na tym, że podczas meczu powinniśmy wykonać pewne zadania, np. należy w czasie jednej trzeciej strzelić trzy bramki, któryś z twoich podopiecznych ma ustrzelić hat tricka, bramkarz ma zaliczyć shootout i tym podobne hockiklocki. NHL Cards podzielono na trzy poziomy i jak się łatwo zorientować: każdy kolej-



Wielki Mario strzela bramkę.

Czary mary, weź kij do ręki...



ny jest trudniejszy, a jednocześnie oznacza więcej punktów za wykonanie zadania. Po uzbieraniu odpowiedniej liczby punktów możemy sobie zafundować karty zawodników, dzięki którym nasi hokeiści będą, powiedzmy, szybciej jeździć, popisać się większą skutecznością czy lepiej im pójdzie blokowanie strzałów rywala. Tak jak już pisałem, wydaje się to niestychanie skomplikowane, ale, jak sami przekonacie się grając, nie taki diabeł straszny. Moje pytanie brzmi jednak: po co tak właściwie te bonusy? Czy konieczne jest zamienianie, jak by nie było, doskonałej symulacji hokeja w zręcznościówkę rodem z konsoli? Na to musicie znaleźć odpowiedź sami, a ja od siebie powiem, iż opcja NHL Cards w zasadzie mi nie przeszkadza, ale też i nie widzę powodów do zachwytów.

Drugą nowalijką w sferze rozgrywki jest kamera o nazwie Breakaway Cam. Niektórym pewnie się ten trik spodoba, innym - tak jak mi - nie za bardzo. Kamera ta uaktywnia się w momencie, gdy napastnik gracza wychodzi na pozycję sam na sam z goalie przeciwnika. Wówczas bez względu na to, z jakiego punktu widzenia oglądamy mecz, kamera zmienia swe ustawienia na takie, dzięki któremu mamy wrażenie, jakbyśmy faktycznie znaleźli się przed bramkarzem. Przyznam się, że to rozwiązanie trochę mnie na początku dekoncentrowało: nagle zmieniał mi się widok, a do tego ciężko było ocenić



odległość od goalie. Przypuszczam, że podobne problemy będzie miało wielu graczy. Z czasem jednak przywykłem, strzeliłem nawet kilka ładnych i efektywnych bramek, ale nadal nie potrafię się ustosunkować do Breakaway Cam. Chyba jednak wolę normalny obraz kamery bez takiego uduśniania.

Trzecią zmianą w stosunku do poprzednich części NHL jest tzw. Emotion Meter, czyli wskaźnik ukazujący stan emocjonalny za-



Tommy Salo - podpora Edmonton Oilers i reprezentacji Szwecji.

Czary mary, weź kij do ręki...

## Człowiek z pudełka

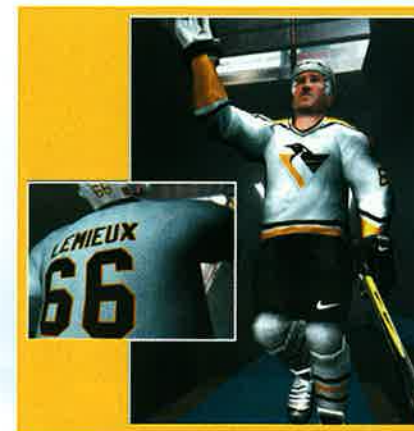
Mario Lemieux

Pozycja: Center  
Numer jersey: 66  
Data urodzenia: 5 października 1965  
Miejsce urodzenia: Montreal



Jeden z największych hokeistów w historii NHL, a obecnie właściciel klubu Pittsburgh Penguins. W grudniu zeszłego roku powrócił na tafię po trzyipółletniej przerwie spowodowanej walką z ciężką chorobą. Najważniejsze osiągnięcia:

- sześciokrotny król strzelców NHL
- w dziesięciu sezonach zdobywał ponad 100 punktów w punktacji kanadyjskiej
- dwukrotny mistrz NHL z Pinguinami
- pięć razy wybierany do pierwszej piątki All-Star
- siódmy gracz w historii, który przekroczył barierę 600 bramek w NHL
- 39 razy zaliczył hat trick (2 miejsce)
- laureat Calder Trophy dla najlepszego rookie w 1984 roku
- jego rekord to 199 punktów w sezonie (85 bramek i 114 asyst)
- trzeci hokeista w historii z dorobkiem ponad 100 asyst w sezonie
- zdobył w jednym sezonie 85 bramek, co jest trzecim wynikiem w NHL



wodników obu drużyn. Wiadomo, że naładowani adrenaliną hokeiści lepiej grają, łatwiej dochodzą do sytuacji strzeleckich, bez trudu odbierają gumę przeciwnikowi itd. Na podgrzanie atmosfery mają wpływ udane starcia z napastnikami ry-

Lemieux jest dosłownie wszędzie. Nie otwierajcie lodówki.

wala (bodiki), strzelane bramki, wygrane wznowienia, skuteczne obrony bramkarskie etc. W zeszłym roku, a nawet jeszcze wcześniej, już coś takiego funkcjonowało w NHL, lecz na mniejszą skalę.

Tu w zasadzie wszystkie zmiany, choć muszę zaznaczyć jeszcze, że wzrosło AI komputera. Może nie w sposób zdecydowany, ale widać w jego grze zmianę na lepsze. Szybciej i w sposób bardziej wyrafinowany konstruuje akcje w ataku, agresywniej i pewniej gra w obronie. Na pewno dzięki temu gra stała się ciekawsza, ale niestety nie zmienia to w niczym faktu, iż spodziewałem się czegoś więcej. Prawdę powiedziawszy, rozgrywka jest niemal identyczna jak rok temu.

Oczarowała mnie natomiast muzyka stworzona przez dźwiękowców z EA Sports. W



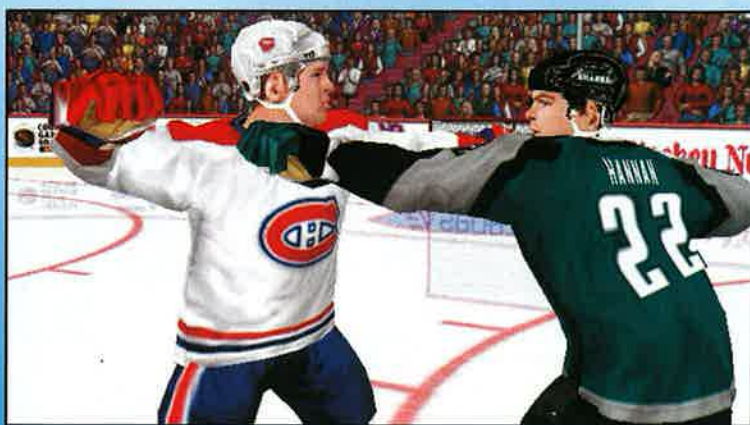
# Mario Lemieux w liczbach

Sezon	Drużyna	Gry	Gole	Asysty	Punkty
1984-1985	Penguins	73	43	57	100
1985-1986	Penguins	79	48	93	141
1986-1987	Penguins	63	54	53	107
1987-1988	Penguins	77	70	98	168
1988-1989	Penguins	76	85	114	199
1989-1990	Penguins	59	45	78	123
1990-1991	Penguins	26	19	26	45
1991-1992	Penguins	64	44	87	131
1992-1993	Penguins	60	69	91	160
1993-1994	Penguins	22	17	20	37
1995-1996	Penguins	70	69	92	161
1996-1997	Penguins	76	50	72	122
2000-2001	Penguins	43	35	41	76
Razem		788	648	922	1570

## Play offs

Sezon	Drużyna	Gry	Gole	Asysty	Punkty
1988-1989	Penguins	11	12	7	19
1990-1991	Penguins	23	16	28	44
1991-1992	Penguins	15	16	18	34
1992-1993	Penguins	11	8	10	18
1993-1994	Penguin	6	43	7	2
1995-1996	Penguins	18	11	16	27
1996-1997	Penguins	5	3	3	6
2000-2001	Penguins	18	6	11	17
Razem		107	76	96	172

zeszłym roku był to bodajże największy minus NHL 2001, bowiem ówczesny soundtrack niewiele miał wspólnego z "NHL music", jak popularnie określa się za Oceanem muzykę tworzoną z myślą o hokejowej lidze. W tym roku powróciła jednak energiczna, mocna rockowa muza i jak dla mnie, jest to najlepszy soundtrack w dziejach NHL. Jeden przebój goni drugi, podnosząc ciśnienie krwi i ładując akumulatory. Po takiej dawce muzyki nawet najgroźniejszy przeciwnik nie jest straszny. Kolejną niespodzianką dla audiofilów jest z pewnością obecność nowego komentatora - Dona Taylora, który tworzy duet z weteranem Jimem Hughsonem. Bardzo dobrze wypada takie połączenie rutyny z "nowością". Klasa pana Jima Hughsona jest niepodważalna, ale przyjemnie jest posłuchać kogoś z nowymi pomysłami i słownictwem.



to nie udało się uniknąć tradycyjnie wpadek w postaci chociażby przenikania hokeistów przez bandy, gdy wchodzi do boksu lub wędrują na ławkę kar. Kończąc omawianie walorów technicznych pragnę podkreślić wręcz genialną możliwość dowolnego skonfigurowania gry. W żadnej grze nie spotkałem się chyba z tak wielką ilością opcji pozwalających na to, aby ustawić dosłownie wszystko, co ma bezpośredni lub pośredni wpływ na wydarzenia na lodowej tafli.

Jestem ciekaw, ile szmalu zarabia EA Sports na serii NHL? Widać sporo, skoro na pudełku NHL 2002 pojawił się sam Mario Lemieux. Nawet w naszym kraju, który jest hokejowym zaściankiem, NHL jest jedną z najpopularniejszych sportówek, to co dopiero mówić o wynikach sprzedaży w Kanadzie czy USA. Problem w tym, że - jak dla mnie - seria NHL zatrzymała się na edycji 2000, która była wielkim przełomem. Od tamtego czasu zmiany są



Czy to jazda figurująca, czy hokej?



Grafika NHL 2002 to całkiem inna bajka. Przez te kilka miesięcy dzielące NHL 2001 od nowej odsłony nie zanotowa-

liśmy żadnej rewolucji sprzętowej, a ponieważ zeszłoroczna grafika była idealna, graficy nie mieli szansy się wykazać. Ja zdołałem wychwycić jedynie dwie kosmetyczne poprawki. Pierwsza to troszkę ulepszona animacja hokeistów. Wiem, że trudno w to uwierzyć, lecz poruszają się z jeszcze większą gracją i realizmem. Po drugie, programiści popracowali trochę dłużej nad publicznością w halach. Nie zdziwicie się zatem, gdy ujrzycie ludzi w bluzach z logo EA Sports zasiadających na krzesłach. Coż, reklama dźwignią handlu - che, che, che. Mówiąc jednak poważnie, to na zbliżeniach kamer widać, jak kibice (jeśli tak można określić "hamburgerozjadaczy" grzecznie zasiadających na trybunach) cieszą się ze zdobytych bramek lub złością, gdy drużynie gospodarzy nie idzie. Jak zwykle nie brakuje także dziesiątków czy nawet setek zbliżeń zawodników podczas przerw w grze i efektownych powtórek, ale mimo



Hmmm... Może go klepne kijem w tyłek, to szybciej będzie jeździł?

kosmetyczne, ledwie dostrzegalne, a dla laika wręcz niezauważalne. Moim zdaniem, EA Sports przez jeden sezon powinna sobie odpuścić NHL i w roku następnych obdarzyć wygłodzonych graczy dziełem, które powali na kolana tak jak NHL 2000. Wiem, że są to marzenia ścienne, lecz nie widzę sensu wypuszczania gry, której największą nowalijką są uaktualnione składy. Zresztą i tak są one przeterminowane, bowiem do najbardziej spektakularnych transferów w NHL dochodzi wówczas, gdy kolejna edycja gry trafia już na półki sklepowe. Przykład? W tym roku niech to będzie Lindros (Flyers - Rangers) i Yashin (Senators - Islanders). Tyle chłodnym okiem recenzenta, a jako fanatyk NHL mam do powiedzenia tylko tyle: DO SKŁEPÓW PO NHL 2002, ALE MIGIEM!!!



# SCHIZM

PRAWDZIWE WYZWANIE

REAHL DVD ROM

Reah DVD w pełnej polskiej wersji językowej!  
8 GB świetnej przygody!  
Jedna z najlepszych polskich gier przygodowych w nowym wydaniu.

Musisz ją mieć!

Gra dostępna również w wersji CD na 6 płytach!

Cena detaliczna tylko 59 zł.



## W PUDEŁKU:

1 DVD lub 5 płyt CD

mapa Argilusa

Instrukcja obsługi

poradnik  
- cel misji  
- porady  
- opisy postaci



Nareszcie jest! Po ponad dwóch latach pracy przedstawiamy polską superprodukcję "SCHIZM: Prawdziwe Wyzwanie". Stworzyliśmy już 15 wersji językowych aby tajemnicę planety Argilus mogli odkryć mieszkańcy wszystkich kontynentów Ziemi. Teraz czas na Ciebie - czy sprostasz wyzwaniu?

JUŻ W SPRZEDAŻY

cena 99<sup>90</sup>

AKALON MULTIMEDIA

Zamawiając grę wysyłkowo w LK Avalon otrzymasz dodatkowo kolekcjonerskie wydanie audio CD z rozszerzoną ścieżką dźwiękową!



9

Producent: EA Sports ■ Dystrybutor: Im Group tel. (022) 6422766  
■ Internet: <http://www.easports.com> ■ Wymagania: P300, 64 MB RAM, WIN 98/2000 ■ Akcelerator: wymagany (8 MB)  
■ zdecydowanie najlepsza muzyka w historii NHL ■ jak zwykle spora grywalność ■ bardzo dobry edytor ■ komp gra trochę lepiej  
■ w zasadzie żadnych większych zmian ■ nieaktualne składy

INFORMACJE



# Steel Panthers

## World at War



Mac Abra

Steel Panthers, Steel Panthers, Steel Panthers! Te słowa brzmią dla mnie jak muzyka. Są jak źródłana woda dla spragnionego, jak pierwsze taktory V symfonii Beethovena dla melomana, jak pocałunek dla zakochanego, jak werdykt: "niewinny!" dla oskarżonego. Może to i głupio brzmi, ale taka jest prawda i wstydzić się tego nie mam zamiaru. Bo czemu mam się wstydzić: że udało mi się trafić na grę życia?, na grę, w którą tnę (minimum raz w tygodniu) od roku 1995 i która nie nudzi mi się (oby!) nigdy?

**T**u się nie powiniście śmiać, tu powiniście zazdrościć, panowie "a-ja-tam-się-był-czym-nie-jaram". Bo nikt, kto nie był kiedyś zakochany do szaleństwa, nie będzie wiedział, czym naprawdę jest miłość. A ja wiem - wiem, co znaczy: "zakochać się w grze".

A coż to za gra? Otóż jest to turowa strategia, której akcja rozgrywa się na wszelkich możliwych frontach II wojny światowej (marginalnie dotyczy też wydarzeń poprzedzających wybuch wojny - vide: wojna domowa w Hiszpanii czy starcia rosyjsko-japońskie w Mandżurii). Do wyboru misje solowe i kampanie, tudzież multiplayer dla 2 osób (tzn. gra via poczta elektroniczna), tudzież edytor i "battle", czyli bitwa na określonych przez nas zasadach (od daty, po wybór stron i ich uzbrojenie).



Niemiecka kolumna pancerna, Francja, rok 1944. Jeszcze nie widać, że w następnej turze nadciągną moje Typhoony.

**Jak się okazuje, cykl Steel Panthers nie tylko żyje, ale też poddany został bardzo korzystnej mutacji. Z jednej strony, powrócił do korzeni; z drugiej - został wzbogacony o wiele ciekawych rozwiązań. W efekcie powstała gra, którą powinien mieć w kolekcji każdy strateg.**

Engine oferuje tylko i wyłącznie grafikę 2D, oprawa muzyczna jest raczej mizerna, dźwięk lepszy - ale i tak przeciętny. Al. raczej średnie, realizm - też. A grafika - hm, 256 kolorów, zero cut-scenek (nie licząc paru krótkich sekwencji dokumentalnych). Tak naprawdę to nie bardzo jest się czym zachwycić. Takich gier było mnóstwo i w międzyczasie powstało jeszcze więcej. A jednak akurat ta gra (mnie) powala. Czemu? Tego do końca sam nie wiem. Analizując na zimno: raz, że spora część misji koncentruje się na użyciu broni pancernej (niemieckie Tygrysy, Pantery, rosyjskie IS i T-34... już się ślinię...), a broni pancernej w II wojnie to akurat mój konik, hobby, pasja itd. Dwa, że SP nie jest tak naprawdę grą strategiczną, a taktyczną. A mnie nie bawi przesuwanie dywizji pancernych palcem po mapie. Tu, w grze, rzadko kiedy mamy do dyspozycji

coś więcej niż batalion. Ale gdy kierujesz swoje kilka czołgów pod ogień przeciwnika i skóra cierpi ci na karku od przeraźliwych dźwięków rykoszetujących od pancerza pocisków, a ty wypatrujesz, skąd te sukinkoty prowadzą ostrzał, by odwrócić się do nich frontem, tam gdzie pancerz najgrubszy, i odpowiadasz ogniem... Tak, to ja rozumiem!

To jest właśnie Steel Panthers

Nie tylko ja uległem jej urokowi. Primo, w Necie można ściągnąć bez problemu kilka tysięcy (TYSIĘCY!!!) dodatkowych misji do tej gry (sam mam grubo ponad 1000 na HDD!). Secundo, powstały dwie kolejne części SP (plus liczne datadyski). Niestety każda kolejna część była słabsza. O ile SP2 - czyli nieco lepszy engine - i starcia od 1945 po współczesność podobała mi się, choć nie aż tak jak SP, to już SP3, czyli ponownie II wojna, ale z mocno zmienionymi zasadami i gorszą (dla mnie) grafiką, sprawiła, że z westchnieniem postawiłem na cyklu Steel Panther krzyżyk. Uznałem, że twórcy zabrnęli w ślepy zaułek.

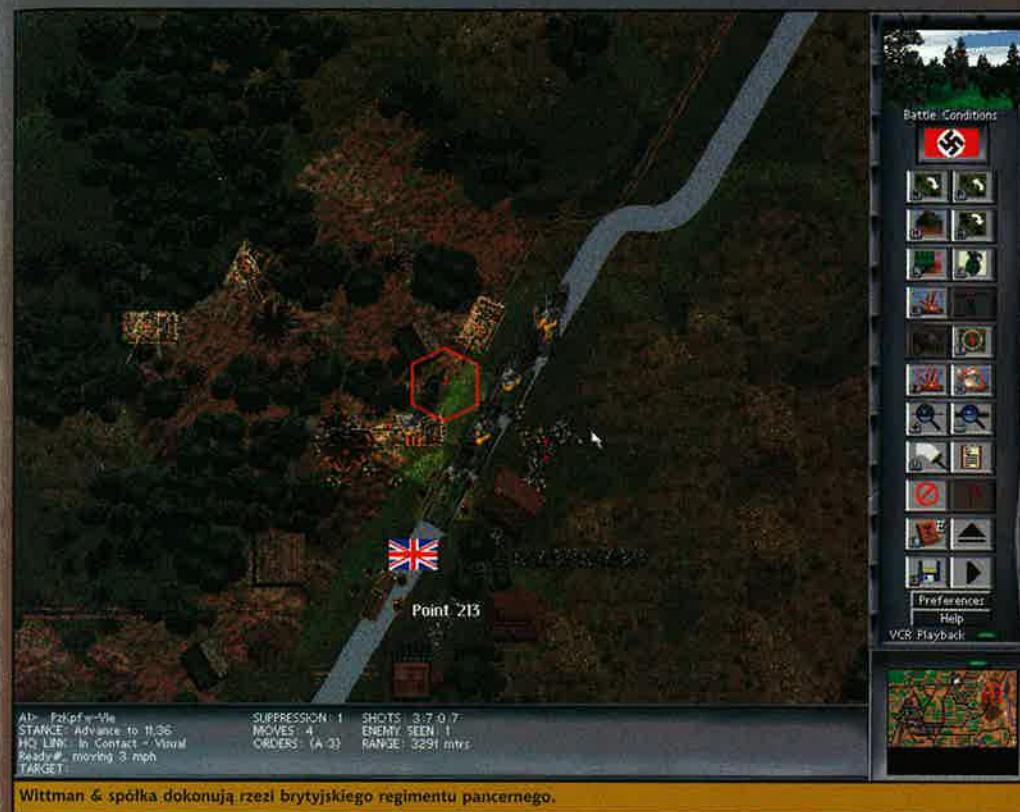
Mylilem się!

Ufff. Ten baaardzo długi wstęp powstał po to, by wprowadzić was w odpowiedni nastrój - żebyście zrozumieli stan ducha, w jakim piśzę tę recenzję. Bo oto jesteśmy świadkami cudu - zmartwychwstania, rezurekcji, wskrzeszenia... chociaż nie. Może raczej powinniśmy użyć słowa: SKŁONOWANIA Steel Panthers. Jej autorzy spiknęli się z bliżej mi (dotąd nieznaną firmą Matrix Games i wydali klon Steel Panthers. Nazwali to Steel Panthers World at War. Właściwie określenie "klon" też nie jest do końca ścisłe. Klon to przecież coś, co jest identyczne z pierwowzorem. A SPWaW, choć bardzo podobna do SP, jej klonem jednak nie jest.

Czym zatem jest? Otóż jest miksem SP i SP2, wzbogaconym o parę ciekawych pomysłów: SPWaW to misje w realiach II wojny światowej, ale na engine SP2. Prywatnie wolałbym raczej upatczony silnik pierwszej części SP, gdyż jak dla mnie był to ideał. No ale o gustach się nie dyskutuje. Może być i ten z SP2. Ubolewam tylko, że zmniejszono (tak o 1/4) maksymalną wielkość jednostek na mapie (\*). Od ponad 5 lat z błogością oglądałem w SP starannie odwzorowane czołgi i pojazdy opancerzone. Podziwiam kunszt grafików, którzy potrafili tak precyzyjnie oddać - do słowne za pomocą paru pikseli - charakterystyczne dla danego typu i modelu cechy i detale konstrukcji. Naprawdę bez pudła każdy fan czołgów dostrzeże tu, czy dana Pantera to model G czy A...



Amerkańscy Marines lądują na Guadalcanal. Za chwilę zrozumiemy co to znaczy "gorące przyjęcie".



Wittman & spółka dokonują rzezi brytyjskiego regimentu pancernego.



Choć wolę encyklopedię sprzętu z SP, to i ta jest godna polecenia. Choćby dlatego, że jest dużo obszerniejsza.

Natomiast czołgi w SPWaW, z uwagi na mniejszy rozmiar, są mniej szczegółowe i tym samym mniej efektowne... ale to naprawdę mało rena za prawie 200 zupełnie nowych misji, kilka kampanii, megakampanie, generator kampanii itd. Mówiąc krótko: jestem bardzo szczęśliwy, że gra nadal żyje. Swoją drogą, skoro takie coś powstało, to takich entuzjastów jak ja nadal musi być na świecie dużo więcej. Zawsze miło pomyśleć, że nie jest się wyalienowanym świrem czy dinozaurem albo przedostatnim Mohikaninem (ten ostatni zmarł pół roku temu), podniecającym się. Bóg wie czemu, czymś mocno już archaicznym. To jak z samochodami - choć są lepsze od garbusa, to wielu ludzi za skarby świata nie oddałoby swego 20-letniego "żuczka"...



Lecz wróćmy na kurs. Gierka cho- dzi teraz bez najmniejszego problemu pod Windows. (SP była grą DOS-ową, która startowała wprowadzić pod Windą - w oknie DOS-a - ale czasem mogła robić problemy minie wyprawy lub bardziej pechowym userom.) A jako że pozostała przy starym do- brym 2D (skarżę Bóg, jedyną po- rządna turowa grą strategiczną, która nie wygląda w 3D i gdzie 3D ma sens, to Combat Mission. Turowe strategię, tak jak przygo- dówki, powinny się trzymać dwóch wymiarów), to gra pójdzie na naprawdę ciekawym sprzę- cie. Sam grałem w SP jeszcze na 486-66 z 16 MB pamięcią. Przypuszczam, że SPWaW nie wymaga wiele więcej...

Porównując ogólnie oryginalną SP i SPWaW stwierdzam z satysfakcją, że dawny duch z gry nie uleciał. Tak, znów (czy raczej - nadal?) jest to ta stara, dobra gierka, za którą dałbym się posiekać i którą bez wahania wziąłbym na bezludną wyspę. Jednocześnie poprawiono w niej małe burzki, które irytowały (z lekką) w SP. Najbardziej cieszy mnie, że w ramach tzw. "opportunity fire" nasz przydzielony czołg nie grzeje jak głupi w każdą wrogą jednostkę, która tylko wchodzi w jego zasięg. Nie, teraz grzecznie daje nam szansę trafienia w dany obiekt i my sami decydujemy, czy warto się nią zająć i z czego jej przyłoić. Dzięki temu unikamy bardzo frustrującej sytuacji typu: nasz Tygrys najpierw marnuje wszystkie przypadające na turę punkty ostrzału, np. na zwalczanie podskami pepanc lekkich transporterów czy pojazdów zwiadowczych, a potem, gdy już jest bezbronny, pojawiają się np. ciężkie czołgi Rosjan, a my... hm, możemy się tylko modlić, żeby te 10 cm pancerza wytrzymało znasowany ostrzał z 85-tek i dział 122 mm...

### MEGAKAMPAKIA



Rommel, zwany Lisem Pustyni, koszmarny sen alianckich dowódców w 1941...



Najpierw poczytajcie, co się tam naprawdę działo...



Następnie przestudujcie układ sił na mapie...



Potem skoncentrujcie siły w pancerną pięść i walnijcie wroga między oczy.



Chociaż nie zaszkodzi zmieścić go wcześniej artyleryjską nawałą.



A na pewno dorobicie się wysokich odznaczeń.



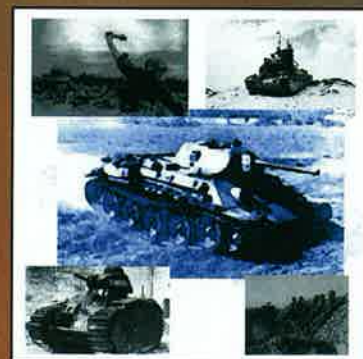


Ale to, naturalnie, nie jest jedyną innowacją. Nie będę się tu bawił w omawianie wszelkich różnic, gdyż większość z was i tak pewnie w SP nie grała (błąd, proszę panów, cholera błęd!). I tym samym lista różnic pomiędzy tą i tą wersją gry niewiele wam da. Nieważne.

Dla was istotne będzie to, że znacznie rozbudowano to, co w SP było tylko symboliczne: tryb multiplayer. Możliwe będzie już nie tylko granie przez pocztę, ale i w real-time (tzn. w turach, ale w NASZYM czasie rzeczywistym), zarówno po kablem, jak i w Necie. Ba, będzie można samemu przekonać się, czy nasze zdolności dowodcze są naprawdę tak wysokie, jak nam się roilo. W menu pojawiła się też fajna opcja, dzięki której tura w grze może mieć określoną długość (np. 2,5 minuty). Niby nic, ale jak kiedyś zdarzyło się wam grać w SP z gośćmi, którzy potrafią przez 10 minut myśleć nad JEDNYM posunięciem, to od razu docenicie urok takiego rozwiązania. Można też obejrzeć sobie replay całej tury. Choćby po to, by dostrzec, skąd nas ostrzelano.

Wartą uwagi opcją jest też megakampania. To cykl wielkich kampanii połączonych w jedną logiczną całość. Na razie istnieje tylko jedna część (Desert Fox - czyli Angole i Niemcy + Włosi w Afryce w 1941), ale

zapowiadanych jest dużo więcej. (Naturalnie, grać można zarówno po stronie Brytyjczyków, jak i państw Osi.) Przy czym megakampania to nie tylko "kampania do kwa-



dratu"! To także uczta dla "konserwa historyi i fana militariów. Autorzy dodali bowiem sporo materiałów dotyczących przebiegu historycznych wydarzeń, uzbrojenia, umundurowania, odznaczeń itp. Pomysł nie nowy (w każdej SP jest przecież bardzo ładna encyklopedia sprzętu - w SPWaW też), ale idea nadal warta jest pochwały.

Tym, którzy boją się tyrowych strategii (a raczej czytają z nudów czy ciekawości), powiem, że gra jest dziecinnie prosta w obsłudze. Największy antytalent strategiczny nie powinien po maks. 2 godzinach mieć większych problemów z wykorzystaniem wszystkich jej atutów. (Ta gra jest jak szachy - zasady opanujesz szybko, ale do mistrzostwa dochodzi się powoli.) Zresztą z myślą o takich ludziach autorzy dorzucili kilka kolejnych scenariuszy treningowych, z których każdy uczy czegoś ważnego - np. sposobów neutralizacji bunkrów. Prywatnie polecam dwa scenariusze z udziałem... JEDNEGO Tygrysa. W pierwszym autorzy udowadniają, że wspomniany tygrysek, przy w miarę rozsądnej taktyce jego wykorzystania, jest niemalże nie do pokonania. W drugim pokazują, że brutalna siła (Tygrysa) musi jednak ustąpić przed siłą umysłu - i nawet dysponując dużo gorszym sprzętem jesteś w stanie przetrzepać mu grubą stalową skorę. No cóż, gdyby było inaczej, to teraz bym budował autostradę Paris-Berlin-Hitlerstadt (dawniej Moskwa), a nie pisał te słowa...



1 Tygrys, 8 T-34/76, dystans rzędu 850 metrów. Na kogo stawiacie? Po pierwszej turze 3:0 dla Tygrysa...

Z rzeczy mniej przyjemnych wytknąć należy sporą ilość miejsca zajmowanego na HDD przez SPWaW. Może jak ktoś ma 30-40 GB HDD, to uzna, że 1 GB to tyle co nic. Ale ja mam 8 GB, a na nim nie za wiele wolnego miejsca... Oryginalna SP zajmowała niecałe 100 MB! A moja wersja SP, napakowana po brzegi dodatkowymi misjami, modami, wave'ami itd., zajmuje 1/4 tego co SPWaW. Co więcej, z ciekawości sprawdziłem ilość miejsca zajmowanego przez rozmaite pliki i katalogi... No i mam "zagwozdkę", bo za diabła nie naliczyłem więcej jak 500 MB! Może te kolejne 500 MB to "dusza" (klimat?) Steel Panthers? Jeśli tak jest rzeczywistość, to ja nie zgłaszam pretensji :-).

Warto też za zakończenie dodać, że sama gierka jest... za friko. Tzn. w Internecie dość często pojawiają się rozmaite jej wersje, które można legalnie pobrać, zainstalować i używać (nie ukrywam, że będę próbował wkręcić coś takiego na nasze Cover CD, gdy tylko będzie taka możliwość). Czy można chcieć więcej? OK, pewnie można. Ostatecznie do tej gry mogli np. dodawać jeszcze sportowe porsche albo choć szesćciopak markowej zupki chmielowej. Ale, prawdę mówiąc, ja narzekać nie będę.

(\*) Ścisłej - to podniesiono rozdzielczość ekranu gry z 640 x 480 do 800 x 600. Wielka szkoda, że autorzy nie przewidzieli, iż ktoś (ja!) jednak wolalby wrócić do starych ustawień...

# Toon Car PL

■ Gem.ini

TopWare od samego początku swego istnienia lubiło zaskakiwać graczy niezwykle dobrym stosunkiem jakości do ceny. Tak było z ich pierwszą grą, sprzedawaną średnio 3-4 razy taniej niż inne pozycje w tamtym okresie - Jackiem Orlando (w tej chwili dostępny ponownie w wersji "Director's Cut", działa w środowisku Windows). Tak było też jeszcze zupełnie niedawno, gdy w sklepach pojawił się Moon Project w cenie 20 złotych. Przyznam, że po otrzymaniu tamtego prezentu sądziłem, że jestem przygotowany na wszystko. A jednak - TopWare'owi, za sprawą samochodowej zręcznościówki Toon Car, udało się mnie zaskoczyć po raz kolejny. Toon Car jest bowiem nie tylko naprawdę znakomity, ale - dzięki oferowanym cenom - nie do wiary: 19,95 zł (słownie: dziewiętnaście zł dziewięćdziesiąt pięć) - dostępny naprawdę dla wszystkich!...

Pierwszą rzeczą, która rzuca się w oczy po uruchomieniu gry, jest zupełnie niezwykła "kreskówkowa" grafika. Zniekształcone w zabawny sposób jest tu wszystko - od bohaterów i torów po interfejs! Pozytywne wrażenie dodatkowo potęguje prześmieszna muzyka i osobowość prezentera, który, zgodnie z założeniami gry - jest gospodarzem programu poświęconego mistrzostwom Toon Car. To one, mistrzostwa, stanowią podstawę gry. Dzięki nim można zdobyć kolejne szybsze samochody, w tym już po ich ukończeniu bonusowe maserati. Gra jednak, naturalnie, nie ogranicza się do jednego motywu - prócz mistrzostw możemy zdecydować się na trening, pojedynczy wyścig, grę po sieci.

Ściganie rozpoczyna się od wyboru rajdowca, który będzie reprezentować nas w trakcie rajdu. Wybór dowolnej z 20 postaci nie ma żadnego wpływu na jazdę, więc jedynie od upodobania zależy, czy będziemy słyszeć żeński chichot, jodłowanie, czy - mój ulubiony - ryk potężnego japońskiego sumosa! Następnym krokiem w kierunku prostej (w tym przypadku krzywej) startowej jest wybór samochodu. Tu również nie ma konieczności studiowania możliwości poszczególnych modeli - głównie dlatego, że dla zapewnienia równych szans na starcie wszyscy zawodnicy korzystają z jednego typu samochodu.

Wreszcie trafiamy na tor (w Japonii, Holandii, Vegas, na Saharze czy nawet... Księżycu i Wenus). Naturalnie - jak wszystko w Toon Car - powyginany i poskręcany. Tu czeka pięciu naszych rywali i oni właśnie sprawiają, że sięgnięcie po laury nie będzie wcale rzeczą prostą - w Toon Car bowiem nie istnieje coś tak podstawowego dla wyścigów samochodowych jak fair play! Liczy się jedynie efekt, nie sposób, w jaki się go osiągnie. Niewiele zatem przesady będzie w tym, że powiemy, iż w Toon Car największym problemem jest utrzymanie się na pierwszym miejscu - wielka czerwona jedynka wyświetlona u góry ekranu oznacza, że mamy za sobą piątkę niezadowolonych niższymi stopniami na podium. Zatem ci nie szczędzą środków, by pozbyć się wszystkich, którzy stoją na ich drodze do laurów!

Środki, jakich się imają, to niespodzianki ukryte w pojawiających się w określonych fragmentach toru skrzynkach, m.in. są to rakietki, miny czy



piątkę, i odwrotnie - dzięki celnie postawionej w kierunku rywali bombie możemy z szarego końca stawki wskoczyć wprost na podium! Nie sposób też nie przyznać, że przy zauważalnej prostocie grafiki Toon Car jest naprawdę ładny! Słowem: byłaby dziewięćdziesiątka, gdyby nie fakt, że kopia, którą miałem niewątpliwą przyjemność testować, wykazywała tendencje do zawieszania się w chwili inicjalizacji polskich sampli. Pomogło dopiero wyłączenie w menu prezentera - Pana Gadulę. Pomimo to Toon Car bez wątpliwości zasługuje na bardzo mocne 8 punktów w naszej skali i osobistą rekomendację dla wszystkich tych, którzy lubią i samochodówki, i kreskówki.

8

Producent: Revitrone/LifeLine ■ Dystrybutor: Topware ■ Internet: <http://tooncar-topware.pl> ■ Wymagania: P166, 32 MB RAM, Windows 9x, 2K ■ Akcelerator: min. 4 MB

- klimat!
- problemy z polskim Panem Gadulą

GATUNEK: Arcade



Od zmierzchu do świtu...

Grac? Też. Ale nam chodzi o to, że w opisie jednej z postaci, Salmi, czytamy "była właścicielką baru zwanego From Dusk Till Dawn. Przybyła wprost z Meksyku, starając się odnaleźć dwóch delikwentów, George'a i Quintana, którzy rozwalili go w pył...". Cóż, my wiemy, gdzie szukać jednego z nich - na stronie 74.



Tłok na prostej startowej...

11/2001





Konkurencja zaczyna deptać nam po piętach.

Wszyscy dobrze wiemy, jak wygląda dzisiejsza komunikacja miejska. Ledwo trzymające się kupy, zapchane po brzegi autobusy i tramwaje to już standard. Dzięki tej grze teraz i my możemy stanąć na miejscu zarządzających nimi przedsiębiorcy i udowodnić ludziom, że taki stan rzeczy wcale nie musi być normą...

# TRAFFIC GIANT GOLD

Raziel

Traffic Giant Gold to gra ekonomiczna, która daje możliwość wcielenia się w przedsiębiorcę zarządzającego środkami transportu publicznego



Nie, to nie taslemieć ani pociąg - to cztery tramwaje stojące w korku.



Hmmm... wyjątkowo ruchliwe skrzyżowanie.



Najnowszy wynalazek - kolejka magnetyczna we własnej osobie.

Menu główne w TG jest bardzo przejrzyste i chyba nikt nie powinien mieć problemów z poruszaniem się po nim. W grze mamy dostępny tryb campaign (kampania), endless game ("nie kończąca się gra") oraz multiplayer. W pierwszym z wymienionych działamy w pojedynkę, starając się osiągnąć z góry określony cel (np. podnieść wartość naszej firmy, polepszyć jej wizerunek, popularność itp.). Tryb endless game daje nam pole do popisu w dwóch płaszczyznach - jako zwykły przedsiębiorca lub jako przedstawiciel lokalnej komunikacji miejskiej. Grając jako ten drugi dostajemy do wypełnienia dodatkowe zadania, takie jak np. zmniejszenie ruchu w zatłoczonym mieście. W endless game przyjdzie nam zmierzyć się z przeciwnikami (trzech do wyboru), którzy będą próbować (tak jak my) zmiażdżyć konkurencję. Gra z komputerem wcale nie jest łatwa i wymaga logicznego myślenia. Nie raz będziecie musieli zastanowić się, dlaczego ludzie stoją na przystanku konkurencji, a nie na waszym, oddalonym od tamtego o dwa kroki :). Multiplayer, dla znudzonych grą z komputerem, daje nam możliwość zmierzenia się z żywym przeciwnikiem poprzez sieć lokalną lub Internet.

Jak na prawdziwego biznesmena przystało, już na początku gry dysponujesz "małym" kapitałem, który posłuży ci do wzbijania się na szczyty. Za ciężko zdobytą kasę będziemy mogli kupić jeden z kilkunastu przystanków, autobusów, tramwajów lub nawet kolejki miejską czy metro. A wszystko to dla kasy, która otwiera przed nami coraz szersze horyzonty. Autorzy TG dali nam możliwość burzenia budynków w mieście, oczywiście za małą opłatą, no ale czym jest wobec dobrego interesu te kilka milionów, które zapłacimy za wyburzenie fabryki, stadionu

GATUNEK: SIM/EKONOMICZNA

piłkarskiego czy najnowszej generacji kina? Przecież musimy tamtędy poprowadzić nasze metro. (Swoją drogą, to na wyburzeniu można się ZDROWO przejechać, więc radzę kilka razy przemyśleć decyzję przed jej realizacją.) Przystanki, jakie przyjdzie nam budować, różnią się atrakcyjnością: jedno to zwykły słupek z rozkładem jazdy, inne to duże i wytrzymałe na wiatr oraz deszcz wiaty, pod którymi nasi klienci śmiało mogą przeczekać parę minut w czasie srożej zimy. Pojazdy także nie są identyczne - mają różną liczbę miejsc, prędkość, komfort jazdy, a także cenę. W walce z konkurencją warto inwestować w atrakcyjniejsze pojazdy i przystanki, aby ludzie wybrali właśnie nas.

Budowanie linii autobusowych/tramwajowych/metro itd. jest łatwe i przyjemne. Najpierw określamy miejsce, gdzie trasa ma się zacząć, później prowadzimy ją przez wszystkie wybrane uliczki i na końcu zapętlamy ją z powrotem do miejsca startu.



Zacznijmy miejsce - kościółek w centrum miasta.

Oczywiście w przypadku linii dla pojazdów szynowych najpierw należy w tych miejscach położyć szyny, tak samo dla kolejki, metra itd. Gdy już wybudujemy pierwszą linię i wypuścimy na nią pierwsze pojazdy, przyjdzie nam wyznaczyć cenę biletów oraz wysokość wyplat dla kierowców (nie płacicie za dużo, bo zrobią się aroganccy!). Będziemy też musieli określić, czy zainwestować w kampanię reklamową w radiu lub TV, a nawet czy zafundować uczniom darmowy dojazd do szkoły lub transport do ośrodków wypoczynkowych.

Czas. Na wypełnienie każdej z misji dostajemy kilka lub kilkanaście lat (trwających w grze kilka godzin). W tym czasie musimy udowodnić (przeciwnikom i sobie :)), co znaczy robić biznes. Wraz z upływem czasu otrzymamy do dyspozycji nowe pojazdy (postęp technologiczny :)) Niektóre czynniki będą dla nas niekorzystne - autobusy co jakiś czas trzeba będzie naprawiać, a jeśli nie poświęcimy pieniędzy na dodatkowe szkolenie dla kierowców - przyjdzie nam czasami oddać do kasacji autobus, który uległ wypadkowi.

Grafika w TG jest na wysokim poziomie, cieszy oko szczegółami. Ładnie wykonane budowle, których jest ponad pięćset, robią wrażenie. Znajdziemy wśród nich takie okazy jak drapacze chmur, katedry, kina, stadiony sportowe, parkingi piętrowe, centra handlowe czy nawet fabryki. Łączą po mieście ludzie różnią się nie tylko kolorem kubraczka, ale przede wszystkim zachowaniem. Jedni jeżdżą na rolkach, inni odbijają piłkę, a jeszcze inni wlekać ze sobą ciężką torbę z zakupami. Jednak w ferworze gry nie zwraca się uwagi na takie szczegóły, bo nie ma na to czasu. Jeśli będziemy się ociągali, konkurencja zje nas na śniadanie. Wśród samochodów jeżdżących po mieście znajdziemy kilkadziesiąt modeli sportowych i kilka wozów policyjnych. Nie uświadczymy tu jednak żadnego tira lub choćby większego busa, nie wspominając już nawet o tym, że samochody i ludzie po prostu znikają, gdy znajdują się u celu swojej podróży. Szkoda też, że w oknach lub na balkonach budynków nic się nie dzieje - gdzieś tam widać jakieś mokre ciuchy, ale nie widać żadnych ludzi. A gdzie są fale kibiców podążających na stadiony? Dlaczego kierowcy jadący szybszymi autami nie wyprzedzają tych wolniejszych? No i w końcu dlaczego wszystkie ławki w parku stoją puste? Może się trochę czeplam, ale jak dla mnie w mieście za mało się dzieje, a ruch jest trochę... sztuczny.

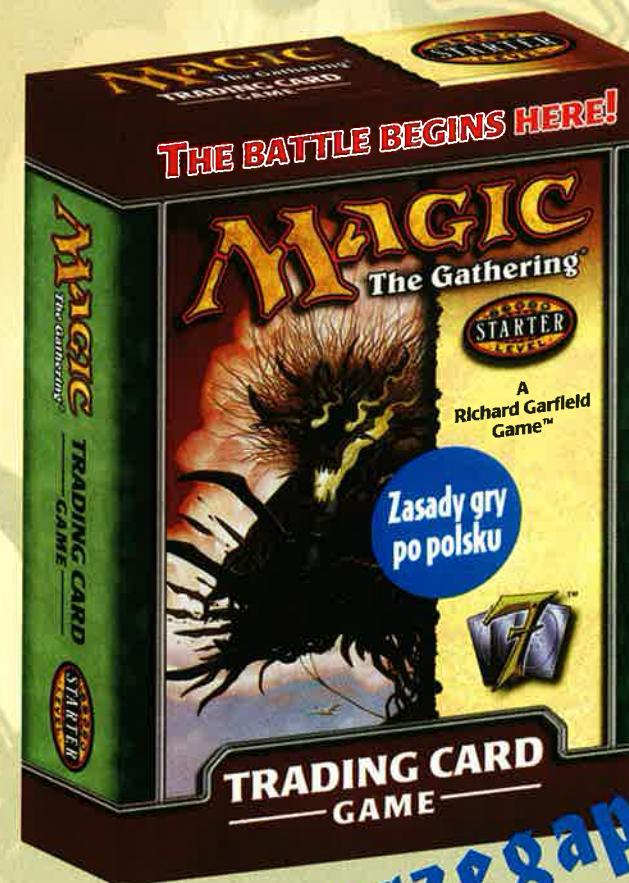
W mieście usłyszymy kilkadziesiąt różnych dźwięków, w zależności od tego gdzie się znajdziemy. W pobliżu kina słychać strzały dochodzące z wewnątrz, wokół kościoła rozbrzmiewa dźwięk dzwonów, a przechodząc obok placu budowy (która pomimo płynącego czasu i tak nigdy się nie skończy), da się usłyszeć odgłosy pracy. Oprócz tego miejski zgiełk jest z nami cały czas - warkot silników, dźwięk klaksonów oraz odgłos młotów pneumatycznych. Muzyka... muzyka? Jaka muzyka? Przecież takiej nie ma...

Gra jest naprawdę dobra. Mimo że nie wprowadza do gatunku żadnych rewolucyjnych zmian, jest warta uwagi. Tym bardziej że w Polsce Traffic Giant sprzedawane jest w wersji PL, wraz z misjon packiem, co zapewnia wiele godzin dobrej zabawy, a cena całości to zaledwie 30 zł!

Wybuduj funkcjonalną sieć transportu publicznego

MAGIC The Gathering®

... CZAS ROZPOCZĄĆ BITWĘ UMYSŁÓW...



Zestaw wprowadzający do 7 Edycji zawiera: 2 talie po 30 kart oraz 112-stronicową kolorową instrukcję w języku polskim

Nie przegap okazji !!!  
Do każdego zestawu Starter otrzymasz darmowy Demo Game CD do nauki gry.

Oferta dostępna w sprzedaży wysyłkowej w firmie ISA oraz w sklepach biorących udział w promocji.

Szczegóły na naszej stronie [www.isa.pl](http://www.isa.pl) lub (22) 846 79 25.

Pytaj w sklepach o gry pokazowe i konkursy.

[www.isa.pl](http://www.isa.pl)



Loga MAGIC: THE GATHERING, 7 Edycji, poziomu gry oraz Wizards of the Coast są zastrzeżonymi znakami handlowymi firmy Wizards of the Coast, Inc. © 2001 Wizards of the Coast, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.



7

Producent: JoWood • Dystrybutor: CD Projekt • Internet: <http://www.traffic-giant.com> • Wymagania: P 266, 32 MB, Win, DirectX • Akcelerator: niepotrzebny

grywalność •
 mnogość budowli •
 postęp technologiczny wraz z upływem czasu •
 grafika & dźwięki •
 atrakcyjna cena

muzyka (a raczej jej brak) •
 nic nowego •
 brak "żyjącego miasta"



GATUNEK: RTS

# Alien Nations 2

Gem.ini

Trudno przecenić znaczenie serii The Settlers dla rozwoju gatunku strategii czasu rzeczywistego. To ona udowodniła, że można się świetnie bawić, niekoniecznie dowodząc i podbijając, lecz również zdobywając zasoby i budując łańcuchy technologiczne. Jej zasługą jest też wytyczenie szlaku, którym podążyło wielu innych twórców: m.in. polski TopWare, wydając, moim zdaniem, niedocenionych Knights & Merchants (miejmy nadzieję, że ich sequel - Bunt Chłopów - naprawi tę mienormalną sytuację), Impressions Software z ich egipską parą - Faraonem i Kleopatry, Microprose i Majesty, GodGames i Tropico, wreszcie austriacki JoWood z Alien Nations. Ten ostatni tytuł gościł na naszych łamach w październiku ubiegłego roku i z tego, co pamiętam, wywarł raczej pozytywne wrażenie. Nie o nim jednak będzie mowa, a o jego potomku w linii prostej - Alien Nations 2, który w ostatnich dniach, z niewielkim "lokalizacyjnym" opóźnieniem, trafił wreszcie w nasze ręce.

Od razu na wstępie zmuszeni jesteśmy docenić wkład naszego krajowego wydawcy - CD Projektu. W pudełku AN2 znajdziemy bowiem prezenty idealne dla tych wszystkich, którym gra spodobła się tak jak nam: pełną wersję poprzedniczki - Alien Nations w pudełku DVD oraz podkładkę pod mysz! A wszystko to, przypominamy, w cenie niecałych stu złotych! Bez dwu zdań: Polacy znów mają najlepiej!

Alien Nations 2 jest, najprościej ujmując, kolejną z gier, których sens i cel tkwi w posiadaniu własnej gromadki i dbaniu o to, by była szczęśliwa. Nawiasem mówiąc - w braku znaczących innowacji należy upatrywać przyczyn, dla których nie zdecydowaliśmy się ocenić Alien Nations 2 wyżej niż na 8. Nie oznacza to jednak, że nie jest to gra godna polecenia! Przeciwnie - powiódł na Likkat powinien spodobać się nawet tym, którzy z różnych względów nie polubili jedninki...

Gry rozpoczyna się od wyboru rasy, którą zamierzamy zarządzać i... przyzwyczajania się do przemodelowanego interfejsu, w czym wydatnie pomagają misje treningowe. Gatunków, spośród których możemy wybrać, są 3 - wszystkie znane już z jedninki: Amazonki, Pimmonowie, Sajikisowie. Każda charakteryzuje się nie tylko właściwą sobie architekturą (naturalnie dla potrzeb zrównoważenia trybu multiplayer większość budynków znajduje swoje dokładne odpowiedniki u innych ras), ale i zdolnościami czy potrzebami. Przejawia się to chociażby w ten sposób,

że Amazonki są fizycznie słabsze niż pozostałe dwie rasy, jednak rekompensują ten brak szybkością. Konsekwentnie kobiety wymagają będą (w późniejszych etapach gry) innych towarów luksusowych niż samcy - kosmetyków, czyli np. mydła. Podczas gdy Pimmonowie - jedzenia i... hm... soku grzybowego, Sajikisowie zaś - wyłącznie alkoholu (a ściślej: mleka kaktusowego). Nawiasem mówiąc, Alien Nations 2 wprowadza również podział ras na plemiona, po trzy na rasę - jednak z racji tego, że różnice pomiędzy nimi są, wydaje się, kosmetyczne, nie ma potrzeby wchodzenia w niuanse.

Naszym podstawowym zadaniem jest przeprowadzenie podopiecznych bezpiecznie i bez wstrząsów przez wszystkie 3 stopnie cywilizacyjne oraz 10 misji składających się na kampanię w przypadku każdej rasy. Podobnie jak w większości gier tego typu, możliwości ingerowania gracza w świat gry ograniczają się w zasadzie jedynie do decyzji co, gdzie, w jakiej kolejności i komu budować, kogo szkolić, co oferować... Oznacza to, że nie ma potrzeby - więcej, nie ma możliwości samodzielnego kierowania poddanymi (jedy-nym wyjątkiem jest rycerz), i tak zbieracze sami zdecydować, gdzie szukać owoców, budownicy - którą z wyznaczonych budowli realizować jako pierwszą, tragarze - kto pierwszy otrzyma niezbędne środki. Nieraz - co też będzie się zdarzać, że któryś wśród nie- zbyt zadowolonych z życia pracowników postanowi, miast robić, co doń należy, pomyśleć nad swym losem...

Dzień roboczy na Likkat trwa od godziny 8.00 do 18.00 z małą przerwą w południe na lunch w gospodzie. Zapanowaniu nad kłębiącym się tłumem i dziesiątkami równocześnie realizowanych zadań służy system komunikatów. To dzięki nim dowiadujemy się, ile par gotowych jest, by związać się na dobre i złe, dopóki śmierć ich nie rozłączy, ilu nowych obywateli przybyło w nocy, kto zakończył szkolenie lub budowę... Informacje te nierzadko okazują się bezcenne: notka o zakończeniu szkolenia przypomni o konieczności wybudowania domu i miejsca pracy, o których wcześniej zupełnie nie myśleliśmy (a nieprzeszkoleni lub nieposiadający dachu nad głową oraz pracy dorośli obywatele szybko degenerują się w przestępców), powiadomi o ofertach handlowych i ew. zagrożeniach zdrowia społeczności.

To jednak jedynie wierzchołek góry lodowej: początkowo prosta gra stopniowo staje się coraz trudniejsza. Wokół coraz bardziej kompleksowych osad, zbudowanych z większych i bardziej zróżnicowanych obiektów,

## Dramatis Personae

**Amazonki** - rasa "kobiet pracujących", gdzie samce (równie modelowej urody, nawiasem mówiąc) wypełniają mniej skomplikowane zadania, jak zbieranie owoców, zakupy czy wieczorna modlitwa, w innych rasach tradycyjnie przypisane samcom. Amazonki znane są z dbałości o higienę - historia Likkatu zna przypadki zamieszek wywołanych brakiem mydła i wody...

**Pimmonowie** - niebieskoskóre, pogodnego usposobienia. W zasadzie dbają jedynie o to, by nie zabrakło im jedzenia i ulubionego soku grzybowego. Słowem: pozytywne chłopaki.

**Sajikisowie** - insektoidalni: "Ci i li". Właściwie "żli" to nie do końca dobre określenie, Sajikisowie po prostu uwielbiają się bawić... kosztem innych. To oni, na przykład, są wynalazcami Grzeblenia Posmarowanego Klejem, sprezentowanego Amazonkom. Ich jedyną słabością jest upodobanie do mleka kaktusowego.



Bez wątpienia Alien Nations 2 może się podobać. Bogate tło, świetna oprawa audiowizualna, relatywnie niewielkie wymagania sprzętowe oraz bardzo poprawna lokalizacja.

ów wymsną wały oraz wieże wartownicze. Również u naszych podopiecznych, którym z początku wystarczy jedynie dobrze się wyspać i podjeść, coraz rzadziej będziemy widzieli uśmiechnięte buźki. Wraz z rozwojem cywilizacyjnej świadomości rolę zaczynają odgrywać nawet pojedyncze postacie i ich motywacja determinowana przez takie czynniki, jak zdrowie, poziom higieny, dostęp do towarów luksusowych. Wte-

dy też, na dobrą sprawę, drugie dno odkrywa warstwa miedziarska, m.in. niezbędne okaże się samodzielną ustalanie priorytetów: dostaw (wyjątkowo, proste: trzy stopnie - zwiększone dostawy, normalne i brak reprezentowane są przez trzy "diody" w oknie struktury).

Walka, zaskutkuje na osobny skąpit, jest bowiem zupełnie odmienna od settlersowej. W Alien Nations 2 występuje podział na jednostki ofensywne (rycerz i jego wasale) oraz defensywne (straż miejska). Rycerz, nawiasem mówiąc, jedyna jednostka w grze, którą możemy samodzielnie kierować - to najemnik codziennie odwiedzający nasz skarbier. Zawsze przybywa z pewną zależnością od statusu, tak jego samego, jak i gracza: liczba pomocników. Drużyna ta stanowić będzie jeden ze sposobów, w jaki można podporządkować sobie Likkat. Wojna jednak, najogólniej mówiąc, nie wymaga żadnej strategii i polega na wskazaniu rycerzowi celu - najlepiej wrogiego pałacu. I obserwowaniu, jak on i jego drużyna radzą sobie z jego demontażem. Ta całkowita niewidowiskość wojowania zdradza





## Pierwsze kroki w AN2

Sposób na sukces w Alien Nations 2 jest prosty do zdefiniowania i trudny do osiągnięcia. Najprościej mówiąc - należy zadbać o to, by nasi mali podopieczni byli naprawdę zadowoleni z życia - mieli pracę, dach nad głową, wystarczająco dużo jedzenia (od czasu do czasu innego niż chleb z mięsem), spokój od dzikich zwierząt i innych nacji...

Poniżej znajdziecie kilka porad wprost z oficjalnego FAQ-u gry (<http://www.thenations-game.com/Sites/tips.htm>), które pomogą przybliżyć ten idealny stan.

### FOW

Kluczową dla gier tego typu rolę spełnia znajomość lokacji surowców, początkowo skrytych przez kłębiącą się na planszach "mgłę wojny". Poznać je możecie na dwa sposoby: pierwszy to wykorzystanie swojego rycerza, jedynej jednostki, nad którą sprawujecie bezpośrednią kontrolę (pamiętaj, że możecie umieścić rycerza na łodzi i przepłynąć go na sąsiednią wyspę); drugim sposobem jest oznaczanie kamieniołomów i lasów znajdujących się na granicy pola widzenia z wysokim priorytetem - kamieniarze i drwale podążając ku nim odkrywają będą dalsze partie planszy. Wtedy ponownie zaznaczamy surowce na granicy pola widzenia, i tak w kółko...

### zasiedlanie wysp

Zdarzać się będzie, że sąsiednie wyspy będą bogatsze niż ta, na której wystartowaliście. Możecie zasiedlić ją, korzystając z łodzi towarowych (pamiętaj, by zaznaczyć, jakie jednostki chcesz mieć na nowej wyspie i jakie mają znaleźć się na pokładzie). Pierwszym budynkiem w nowym domu powinien być magazyn.

### taczki

Wypożyczenie swoich tragarzy w taczki wydatnie zwiększa ich możliwości i może wyznaczyć różnicę pomiędzy triumfalnym zwycięstwem a gorzką porażką. Warto więc, nie bacząc na koszt, wymienić na nie za pomocą latającego kupca inne dobra. Ta inwestycja na pewno się opłaci - dzięki zwiększonemu "udźwigowi" tragarzy twoja osada rozwinie się znacznie szybciej.

### handel

Nie bój się handlować! Na handel przeznaczaj wszelkie nadprodukcje - np. jeśli widzisz, że w magazynach zalega ziarno, wymień je na coś bardziej potrzebnego. Warto jednak pamiętać, że zgodnie z zasadami ekonomii dobra dostępne tracą na wartości z każdą wymianą, więc czasem lepiej poczekać i zrobić naprawdę 'big deal', niż wyprzedawać po trzy sztuki...

### walka

Korzystaj z możliwości, jaką daje wciąganie w pułapki, i zawsze, zawsze jako pierwszego atakuj rycerza - kiedy zginie, jego wasale umrą wraz z nim!

Jednak ważną cechą gry - dzięki temu widać, że w Alien Nations 2 nie chodzi tak naprawdę o prowadzenie wojen! W ich miejsce pojawiają się, związane ze sobą niepodzielnie, handel i dyplomacja: częstokroć wystarczy bowiem mały prezent czy niewielka darowizna, by groźba potencjalnego konfliktu zniknęła...

Oprawa audiowizualna Alien Nations 2 godna jest najwyższego zachwytu. Grafika, naturalnie dwuwymiarowa, z prerenderowanymi obiektami jest niebywale szczegółowa - każda z postaci, ba, roślina i zwierzę, są niezwykle rozpoznawalne. Oko czasu, budzące również zachwyt w Settlersach (z naszym ulubionym "plutusem" moszczącym winogrona w wielkiej kadzi), drobne animacje obiektów: dymy z kominów, ruchomy taśmociąg tartaku, wylądowania elektryczne w wieży naukowej, nawet - najlepszy chyba próbiez jakości grafiki - chwiejące się na wietrze drzewa!

Nieporównywalnie bardziej niż w najbliższych AN2 Settlers IV podobał się nam sposób, w jaki odbywa się budowa obiektów. Tu powstają najpierw fundamenty, szkielet; powoli rosną ściany, wreszcie układane są dachówki, podczas gdy w Settlers IV budynek po prostu narastał linia pikseli po linii. Warto też wreszcie wspomnieć, że determinujący grę cykl dobowy znajduje swoje odzwierciedlenie w grafice - dzień rozpoczyna się w półmroku, by zakończyć się czerwonym zachodem słońca.

Wreszcie dwa rozwiązania techniczne interfejsu, które zasługują na szczególne uznanie. Pierwszym jest płynny zoom podpisany domyślnie pod kółko myszy oraz fakt, który pozwala w pełni docenić możliwości skalowania obrazu przez engine Alien Nations 2 - otóż nawet w maksymalnym zbliżeniu obraz pozostaje ostry, nie wykazując zarazem nierównych krawędzi!

Drugim to, że możliwe jest włączenie kilku okien-kamer śledzących określone postacie. I nie byłoby może o czym mówić, gdyby nie fakt, że przy całym tym graficznym splendorze Alien Nations 2 działa sprawnie na iście niereprezentatywnym sprzęcie! W tym przypadku rzeczywiście jesteśmy gotowi uwierzyć w podane wymagania minimalne - PIII-350 i 64 MB RAM.

Już we wstępie wspominałem, że najboleśniej mankamentem Alien Nations 2 jest jego wtórność. Warto uściślić, co mam przez to na myśli: mianowicie chodzi tu o wtórność nie tylko w znaczeniu braku istotnych innowacji, na tę przypadłość cierpią praktycznie wszystkie gry tego gatunku, ale i schematyczność w samych misjach. Po ukończeniu kilku pierwszych, kiedy nauczymy się już, jakie kroki należy przewidzieć, by rozbudować osadę i zaspokoić mieszkańców, zaczynamy oczekiwać czegoś więcej. Niestety, każda następna oferta nam dokładnie to samo, co poprzednia, tyle że w zwiększonej dawce. Przez to, gdy będziecie rozpoczynać kolejne zadanie, przez wasz umysł przemknąć zapewne myśl: "a może by



tak zagrać w coś innego... i stąd taka, a nie inna ocena. Ale czy 8 to mało?

Bez wątpienia jednak Alien Nations 2 może się podobać. Bogate tło, świetna oprawa audiowizualna, relatywnie niewielkie wymagania sprzętowe oraz bardzo poprawna lokalizacja (w zasadzie spolszczenie, gdyż tekstów mówionych w Alien Nations praktycznie nie ma) i - nie wolno o tym zapomnieć - fakt, że w pudełku z grą znajdziemy wszystko, co może okazać się niezbędne, by mienić się prawdziwym fanem serii: sprawią, że jest to tytuł godny zapamiętania i - o ile dobrze bawiliście się przy The Settlers i pokrewnych - również zakupu.



8

Producent: JoWood ■ Dystrybutor: CD Projekt tel. (022) 519 69 00 ■ Internet: <http://www.thenations-game.com> ■ Wymagania: PIII350, 64 MB RAM, Windows 9x  
Ak. min. 4 MB ■ Akcelerator: tak

■ trzy rasy - trzy kampanie ■ ponad 100 budynków i 100 jednostek  
■ doskonała oprawa audiowizualna ■ upominki - Alien Nations oraz mousepad  
■ na dłuższą metę - nuży

INFO

10/2001

PREMIERA 23.10.2001



# The Watchmaker ZEGARMISTRZ

79,90  
CENA

## ZBADAJ TAJEMNICE

## NIEŚMIERTELNOŚCI

THE WATCHMAKER - ZEGARMISTRZ

jest grą przygodową rozgrywaną się w wielkim austriackim zamku. Gracz na przemian wciela się to w detektywa, to w prawniczkę, których zadaniem jest odszukanie i zniszczenie wahadła. Muszą to zrobić jeszcze przed północą, gdyż o tej właśnie godzinie sekta Nieśmiertelnych będzie chciała przy pomocy wahadła przejąć panowanie nad światem. CZASU NIE POZOSTAŁO WIĘC WIELE, A PRZECIWNIK JEST BEZWZGLĘDNY.



SZUKAJ W SKLEPACH Z GRAMI I HIPERMARKETACH

Copyright 2001 Treccian S.p.A.  
All rights reserved.  
Treccian, Net-ent's imprint name and logo are registered trademarks of Treccian S.p.A.



1A, Ryb 33, 02-828 Warszawa  
tel.: (022) 643-54-20, fax: (022) 641-84-82  
e-mail: [maria@manta.com.pl](mailto:maria@manta.com.pl)  
[www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)





GATUNEK: SAMOCHODÓWKA

# eRacer

Gem.ini

Dawno już nie było przyzwoitej zręcznościowej ścigalki, naprawdę dawno. Ostatnie, które - zostając po godzinach - katowaliśmy do upadłego w redakcyjnym LAN-ie, należało do zamierzchłej przeszłości. Były to MotorHead i w czasach nieco nam bliższych - DethKarz. Teraz do wspomnianej dwójeczki dołączył trzeci tytuł, który, podobnie jak one, prócz znakomitej oprawy audiowizualnej charakteryzuje świetny, choć niewątpliwie uproszczony model jazdy. Panie, panowie: mam zaszczyt przedstawić - eRacer!

eRacer proponuje kilka sposobów zabawy. Gracz odcięty od świata (czyt. sieci) może wziąć udział w trybie Championship bądź sprawdzić się w Time Attack (ze znakomicie zrobionym "duchem" - rewelacyjną motywacją, by bić swoje własne rekordy...). Dopiero jednak wejście w świat online ukazuje w pełni, czym eRacer może być. Już tytuł zresztą sugeruje nacisk na rozwiązania sieciowe, wszak grę tworzone z myślą o konkurencji z innymi żywymi. Nawet strona oficjalna gry (<http://www.eracer-online.com>) to nie tyle reklamówka, ile centrum informacyjne dla świata fanów! To dlatego nie znajdziemy tam charakterystyk samochodów - ich miejsce zajmują update'owane automatycznie tabele, m.in. najlepszych czasów, zgłaszane zarówno via sieć, jak - co dla mnie osobiście jest pewną nowością - przez telefon z WAP-em! Nawiasem mówiąc, odzew fanów gry świadczy o tym, że panowie z Rage wstrzelili się idealnie w rynek - już w tej chwili gracze łączą się w teamy, które zaciekle ze sobą konkurują! Nie wiele więc, jeśli w ogóle, przesady będzie w twierdze-

Dawno już nie było samochodówki z tak realistycznym środowiskiem.



niu, że jesteście naoczniymi świadkami powstawania uniwersum eRacera!

Uniwersum to zaś (jak dotychczas, gdyż twórcy, Rage, obiecują, że już wkrótce dostępne będą nowe tory i wózki) składa się z 13 torów i 8 nielicencjonowanych, niestety, samochodów. Ciekawe, że na starcie przygody z eRacerem dostęp mamy do zaledwie paru z nich - pozostałe muszą dopiero zostać zdobyte w ramach singleplayer championship. W ten prosty sposób twórcom udało się osiągnąć dwa cele - sprawić, że tryb pojedynczego gracza nie jest jedynie dodatkiem do multiplayera i że każdy wirtualny kierowca musi odbyć swoistą "praktykę" na wszystkich torach. Co więcej, praktykowanie to nie jest wcale uciążliwe - mającąc gdzieś w cieniu podium nagrodą w postaci kolejnego toru/wózka znakomicie wpływa tak na wyniki, jak i ogólny odbiór gry.

Nie oznacza to jednak wcale, że bez tego stymulatora grałoby się źle - skądże! Model jazdy w eRacerze to czysta radość dla tych wszystkich, którzy lubią zarówno spore prędkości, jak i świadomość, że jeden błąd może zaważyć o wyniku całego wyścigu! W tym też miejscu chciałbym złożyć najserdeczniejsze gratulacje programistom Rage - wydając eRacera dołączyli do elitarnej grupy twórców, którzy potrafili znaleźć rozsądny kompromis między ujęciem realistycznym, symulacyjnym a typowo arcade'owym gry. Kompromis ten polega na tym, że fizyka jazdy w pełni odpowiada temu, co zwykło się uważać za jazdę samochodem sportowym, a jednocześnie przymyka oko na uszkodzenia. I nie to, żeby takowych nie było w ogóle - możliwe jest nawet całkowite zezłomowanie samochodu, jednak, co, wszyscy spodziewający się czegoś chociażby na miarę Porsche 2K mogą już o tym nie myśleć - tu czołówka w bandę przy dwóch paczkach wcale nie odeśle samochodu do boksów... Dzięki temu zaś w eRacerze podziwiać można kraski, jakich nie mieliśmy okazji oglądać od czasów pierwszego Need 4 Speed: zdarzać się wam będą i wirowania na masce, i śruby, i przewrotyki...

Skoncentrujemy się jednak na samej jeździe, a ściślej na tym, co sprawia, że jest tak piekielnie trudna i satysfakcjonująca. Otóż, najprościej mówiąc, jeździ się tam jak w rzeczywistości! Wyobraźcie sobie na przykład: tak jak w najlepszych symulatorach, możliwe jest tu wykręcenie bączka przy wychodzeniu z wirażu, spowodowane nadaniem zbyt dużej mocy skręconym kołom! Natychmiast też, bez mała namacalnie, odczuwa się zmiany nawierzchni - np. zjazd z utwardzonej drogi na żwir, sprawi że samochód na moment straci przyczepność. Podobają mi się także "gra" zawieszania podczas przechodzenia przez progi zwalniające, krawężniki, progi, a warto pamiętać, że najmniejszy nawet garb przy zbyt dużej prędkości może posłać nasze pudło w powietrze, wcale niekoniecznie stawiając je z powrotem na ziemi na wszystkich czterech kołach!...

Ta ostatnia groźba wcale nie jest tak abstrakcyjna, jak może się zdawać. Tory w eRacerze bowiem wcale nie przypominają tych znanych z Nascar czy F1 - to zaadaptowane mniej lub bardziej niezwykle fragmenty zwyczajnych krajobrazów. Wszystkie one stanowią żywy dowód inwencji ludzi z Rage: górskie pęta wąskich,



krętych drożyn z ogromną ciężarówką, pod której nacpęą trzeba się precyzować, port z lotniskowcem, przez którego pokłady wiedzie trasa, parking i dach wieżowca, plaża i zamek, wreszcie ostatni - tor w... mieszkaniu, gdzie nasze samochodziki okazują się modelami!... Nawiasem mówiąc, część torów wyposażona jest nie tylko w garby i rampy, ale i pętle, co sprawia, że przecinają się one w kilku miejscach. Czym zaś coś takiego grozi, innymi słowy, czym jest widok rywala z czwartego miejsca, uderzającego w bok naszego prowadzącego samochodu i posyłającego go, wirującego, gdzieś daleko w bok, nie muszę mówić - emocji w każdym razie w czasie gry nie brakuje.

Już we wstępie mowa była o znakomitej oprawie audiowizualnej, wypada jednak rozwinąć to twierdzenie. Grafika torów jest prosta,

lecz wystarczająco szczegółowa, tekstury nie nadzwyczajne, ale nie-  
złe. Naprawdę mocnym punktem oprawy graficznej eRacera są jednak modele samochodów. Przyjrzyjcie się dokładnie choćby kołom - tu "szprychy" koła nie są teksturą, to niewiarygodnie szczegółowy trójwymiarowy model! Podobnie znakomite wrażenie wywierają animacje - wspominałem już o "grze" zawieszania, warto powiedzieć jednak również o efektach, jak dym palonych na zakrętach gum czy pryskający śnieg, wreszcie - detalu, ale jakże wspaniałym - ruchu głowy kierowcy! Mówcie, co chcecie, ja dotąd nie spotkałem się z tym, że wrzucając wsteczny, nasz wirtualny odpowiednik zaczyna patrzeć w tylną szybę!

Aby zakończyć kwestię formy gry - i dźwięki, i muzyka są poprawne. Nie przepadam wprawdzie za miękkim, transowym beatem, ale przyznaję, że pierwszy utwór, ten z szycącym "irejsa", chodzi mi po głowie...

Jak dotąd wypunktowane zostały mocne strony eRacera. Nie sposób jednak pominąć mankamentów. Te są w zasadzie dwa - pierwszym to fakt, że nie sposób w praktyce grać zza kółka, z kokpitu. Kamera - nie dość, że umieszczona zbyt nisko - w części samochodów napotyka nieprzeniknioną dla światła barierę ze zbyt ciemnych szyb. Można również przyklepić się do przedziwnego zachowania hamulca, który, już po jego zwolnieniu, nadal przez jakieś pół sekundy leży na podłodze. A biorąc pod uwagę, że hamuje się, i to ostro, tuż przed zakrętami, a eRacer wie, co to takiego całkowita niestrawność samochodu z zablokowanymi kołami - zwykle kończysz na bandzie...

Jednak obydwa mankamenty daje się bez problemu obejść - jeżdżąc zza spoilera i zwalniając hamulec chwilę wcześniej, niż można by oczekiwać - zatem nie mogą one w znaczący sposób wpłynąć na ogólną, bardzo pozytywną ocenę gry. W zasadzie sam jestem zaskoczony tak pozytywnym jej odbiorem! Kiedy bowiem trafiła do nas po raz pierwszy, jeszcze w formie głębokiej bety, po paru minutach prób odłożyłem ją z silnym postanowieniem, by nigdy więcej o eRacerze nie myśleć. Skądinąd również i tym razem przeżyłem chwilę zniechęcenia - gdy zaraz po odpa-  
leniu gry i wyborze Amator Championship ani na klawiaturze, ani zbyt czułym redakcyjnym Preci-  
sionie Pro nie byłem w stanie, mimo wielokrotnych prób, przebić się do pierwszej, premiowanej awansem czwórki. Na moje szczęście zabrałem ją do domeczku, gdzie już czekał na nią mój nie zdradzający objawów nadpobudliwości Wingman Extreme. Dzięki niemu elementy uznawane dotychczas za negatywne (nie dziwcie się, ja naprawdę nie lubię przegrywać...) - tempo gry, nad podziw realistyczne zachowanie się samochodu i, niestety, chęć walki (czyt. AI) pozostałych kierowców - stały się czynnikiem jak najbardziej pozytywnym! Finał jest łatwy do przewidzenia - tamten wieczór skończył się o wpół do trzeciej w nocy, na 12 z kolei torze. Zostałem pokonany ostatecznie wizją dzwoniącego zwykle o szóstej z minutami budzika...

Słowem: jeśli odbiliście się od pierwszego dema (w tej chwili już poprawionego), dajcie eRacerowi drugą szansę. Jeśli uznaliście ją za niegrywalną z powodu jej trudności, zagryźcie zęby, zacisnijcie dłoń do zbiegnięcia kostek na joyu i... spróbujcie raz jeszcze, a gwarantuję - wsiąkniecie jak ja.

8

Producent: Rage ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: <http://www.eracer-online.com> ■ Wymagania: PII 300, 64 MB RAM, Windows 9x ■ Akcelerator: min. 16 MB

■ udany kompromis pomiędzy symulacją a arcade ■ modele samochodów i ich zachowanie ■ replays ■ tworzące się uniwersum eRacera ■ widok z kokpitu utrudnia grę ■ specyfika hamulca

INFO



# From Dusk till Dawn

Nobody escapes from the Rising Sun, declares Worden

GATUNEK: TPP

## Czarny Iwan

Facet z wielkim tatuażem, Seed Geeko, który razem z bratem Richiem obrabował bank, próbuje uciec do Meksyku. Po drodze Seed i Richie mordują policjantów i przypadkowych świadków i ostatecznie trafiają do bardzo specyficznego lokalu, który okazuje się siedliskiem wampirów.

"Od zmierzchu do świtu" to film Roberto Rodriguez, który powstał na podstawie scenariusza samego Quentina Tarantino. Tarantino specjalizuje się w pokreślonych i zaskakujących odbiorze filmach, nic dziwnego więc, że "Od zmierzchu do świtu" również zadziwia. Do celuloidowego tygla wrzucono film sensacyjny, horror, komedię i kilka innych gatunków filmowych. Co się z tego wygotowało, mogliśmy zobaczyć pod koniec 1996, kiedy to film wszedł do kin. Zamiast bezznakowej breji, powstał krwisty i ostry jak piekło gulasz!



Bieganie po starożytnej świątyni i mordowanie dziesiątków wampirów na pewno nie jest pomysłem nowym, ale Rodriguez ukazał to w zupełnie inny sposób. Zrobił to tak dobrze, że obrazy z filmu jeszcze długo koczają się po głowie, a wyobraźnia produkuje i ustawia potwory w każdym ciemnym zaułku pokoju. Film odniósł kasowy sukces, a ponieważ stanowił doskonałą podstawę dla niezłej gry akcji - taka właśnie powstała. To dzięki Cryo i Gamesquad przeżyjemy koszmar.

Gra TPP na motywach kontrowersyjnego filmu, który jednych zachwycił, innych zniesmaczył. Komputerowa wersja nie wywołuje aż tak skrajnych emocji. Po prostu całkiem poprawna gra akcji, z wampirami w roli głównej (ofiary).

Swoją drogą, nowe imię głównego bohatera gry nie zostało chyba wybrane przypadkowo. Seth lub Set to bóg w mitologii egipskiej. Był bratem i zabójcą Ozyrysa. Jeżeli nie pamiętacie, to przypominam, że w filmie Seed był bratem i zabójcą Richiego. Zostawmy jednak etymologiczny rodowód imienia...



Ten facet wstawiał szybę, ale się potknął. Było to w piątek, trzynastego.



W taki sposób działa paralizator. Kilkanaście tysięcy woltów załatwi nawet nieboszczyka.



Trupy, trupy, trupy.



Ten denat spadł z góry. Razem z Sethem nieźle się przestraszyliśmy.

## Od zmierzchu...

Rising Sun to przerobione z tankowca, ultranowoczesne i pływające więzienie. Seth Gecko postanowił uciec z tej niezatapialnej trumny podczas najbliższej nocy. Nie ma wyjścia - jeśli tego nie zrobi, za kilka dni będzie już trupem. Jego prośba o ulaskawienie została odrzucona.

## Do świtu...

Wszystko miało iść jak po masle, jednak tuż nad ranem nad Rising Sun zawisł helikopter...

Deszcz zaczyna i chlaszcze nowo przybyłych więźniów - dla nich Rising Sun stanie się klatką na długie lata. Dyrektor więzienia przemawia do nowych, nie zwracając uwagi na przemokniętych strażników ani tym bardziej obszarpanych więźniów. Monolog dyrektora przerywa Clarence Wilson, który krzyczy, że przyleciał tu po brata. Mimo kajdan kroczy w kierunku dyrektora. Strażnicy nie zastanawiają się długo - kilka salw zbija z nóg Wilsona. Stwierdzenie zgonu to tylko formalność. Strażnik zamiera jednak w bezruchu. Martwe oczy wpijają się w niego, przerażają i przyzywają. Wilson wstaje, ale nie jest już człowiekiem. Jatka nie trwa długo. Dyrektor i strażnicy giną straszną śmiercią. Ich agonii towarzyszy straszna myśl... Potwory!!!

Taka jest mniej więcej historia, na bazie której toczy się gra. Jak łatwo się domyślić, Seth Gecko, który ucieka z marmra, natyka się na wampiry i wykańcza je. W ten sposób staje się ich zaprzysiężonym wrogiem, a tym samym sojusznikiem sił porządkowych. Rola ta nie do końca mu odpowiada, co jest pretekstem do przedstawienia kilku ciekawych filmików w trakcie gry.

Uzbrojonym Sethem kierujesz oczywiście ty. Widok w trzeciej osobie (TPP) nasuwa na myśl Maxa Payne'a, ale takie porównanie musiałoby wyjść na niekorzyść Maxa. Przede wszystkim dlatego, że w grze firmy Gamesquad wykorzystano lekko zmodyfikowany silnik z The Devil Inside. Możliwości, jakie daje ten engine, nie są porażające i mimo pewnych poprawek, ogólny efekt jest jedynie zadowalający. Seth nie może np. rzucić się na podłogę, podskakiwać. Porusza się sztywno, jakby ktoś nabił



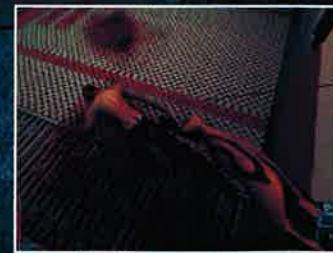
zasadzie potrafi jedynie biec przed siebie i strzelać. Takie desperados miałyby może i sens, gdyby nie to, że pukawki mają ograniczoną ilość magazynków, a tych zawsze jest oczywiście za mało. Za to wrogów są całe chmary. Wszystkie bestie łakną krwi i bez zastanowienia pchają się na noż.



Facet pod ścianą zupełnie stracił głowę.



"Przepraszam, którą ma pan godzinę?"



Wampiry krwawią jak zarzynane świnię. Wbrew pozorom ten koleś ma się świetnie.



Jak widać, nóżki i szynki cieszą się u wampirów dużym wzięciem!

## Od zmierzchu do świtu

dystybutorka: ITI Home Video  
reżyseria: Robert Rodriguez  
obsada: Harvey Keitel, George Clooney, Quentin Tarantino, Juliette Lewis  
gatunek: horror  
czas trwania: 108 min



Bohaterami filmu są dwaj Amerykanie - bracia Gecko: starszy, spokojniejszy Seth (George Clooney) i młodszy o skłonnościach sadystycznych Richard (Quentin Tarantino). Obaj mają na koncie serię rozbójów. Ściga ich policja i FBI. Po dokonaniu kolejnych morderstw planują przedostać się do Meksyku. W tym celu porywają samochód kempingowy należący do byłego duchownego Jacoba Fullera (Harvey Keitel), który po stracie tragicznie zmarłej żony podróżuje wraz z dorastającą córką Kate (Juliette Lewis) i synem Scottem (Ernest Liu). Bandyci wspólnie ze sterroryzowaną rodziną docierają do Meksyku, do baru Titty Twister, otwartego od zmierzchu do świtu. Tu oczekują współnika, który obiecał ukryć ich. W tym przedziwnym barze na scenie pojawia się piękna tancerka Santa-



nico Pandemonium (Salma Hayek), której ramiona zdobi ogromny wąż boa. Wraz z jej pojawieniem się w barze zaczynają się dziwne rzeczy.

Fotograf: ITI Home Video



czy wystrzałów, są jednak słabej mocy. Na cały arsenał składa się w sumie 20 rodzajów pukawek, czyli jest w czym wybierać. Oprócz tradycyjnych, jak shotgun, nailing gun czy UZI PM, jest też mój ulubiony i zapamiętany jeszcze z Postala miotacz płomieni. Jest on bardzo skuteczny, co szybko docenicie. Likwiduje każdego wroga w kilka se-

kund, a biorąc pod uwagę jego duży zasięg (wydawałoby się, że powinno być inaczej), miotacz to broń godna uwagi. Poręczny karabin maszynowy, granaty i inne fanty również doskonale spełniają określoną dla nich rolę. Choć nieco zdziwiła mnie kusza - strzela kilkoma bełtami jednocześnie, ale jej skuteczność jest bardzo niewielka. Po trafieniu przeciwnik wygląda jak niedorobiony jeź, ale często niewiele sobie z tego robi i udaje się mu przed śmiercią jeszcze chlasnąć Setha.

Oprócz arsenału podręcznego często zdarza się, ponieważ Seth musi wykonać zadanie specjalne, że w jego trakcie obsługuje również wyjątkową broń. Raz będzie to sześciolufowe działko Vulcan, kiedy indziej precyzyjne



i zaopatrzone w skomplikowany system celowniczy działko okrętowe (!). Przy okazji należą się dwa słowa o tym "systemie". Wokół centrum ekranu obracają się jasne półkole, które może i wyglądają efektownie, ale zwyczajnie przeszkadzają w celowaniu. Przypomina to rozwiązanie z gier w rodzaju Virtual Cop lub Zombie, lecz zamiast latającego po całej planszy celownika widzimy przed sobą rozgraną do czerwoności lufę (che, che, bez skojarzeń. :) Trudność w tym, aby wykończyć wszystkie wampiry, które atakują całymi grupami.

W FDTD gramy w tradycyjny i wypróbowany na wielu placach broni sposób. Po prostu staramy się dobrać przeciwnika i jak najszybciej go wyeliminować. Kilka dość ciekawych pomysłów komplikuje zabawę, i całe szczęście, bo dzięki temu jest weselej, niż na początku mogłoby się wydawać.

Przed wszystkim wróg to różnego autoramentu wampiry. Jedne mogą chodzić po ścianach i sufitach, w czym przypominają Obcego. Inne to zatruci jadem więźniowie. Są też pocziwe zombi, ożywieńcy, a także strażnicy i przemienieni ludzie z oddziałów antyterrorystycznych. Duże wrażenie robi wielki potwór z głową jak u Pana Dyni. Bydlak jest niesamowicie twardy, a atakuje, waląc z byka w kieszki Setha. Dwa takie ataki i jesteś trupem. Trzeba się naprawdę sporo nastrzelać, by ten jegoś wreszcie padł. Zdradzę też, że dobrze jest mieć umiejętności torreadora.

Inna bestia, jaszczurkowate monstrum z Krainy Deszczowców, pluje trującą wydzieliną. Zasięg wypływania tej substancji jest spory, a jej plwocina, zdaje się, jest czystym kwasem. To boli, jednak i tak bywa gorzej, gdy w okolicy pojawi się przerosnięty nietoperz. Zwierz uderza z góry, wbijając ostre pazury w ufnę ocetę Setha. Co ciekawe, gdy wreszcie wykończymy potwora, maskara znikną, a na ziemi zostaną jej skrzydła.

Bestie wymienione wyżej atakują bezpośrednio. Są jednak i takie, które stosują inną metodę. Jeden z potworów, który mógłby być bratem Freddy'ego Krugera, może tworzyć duchy. Nie są to jednak miłe duszki w rodzaju Caspera czy nawet Białej Damy, lecz zębate rottwailery. Pieski są ledwo widoczne, za to bardzo skuteczne w odgryzaniu mięsa od pieszczeli. Kilka takich zwierzątek i Seth już nie zobaczy mamy.

Plejada "gwiazd" jest naprawdę długa. Wrogowie dzielą się zasadniczo na wampiry jeszcze o rodowodzie starożytnym oraz "nową krew", czyli przemienionych ludzi. Oprócz wymienionych wcześniej, należy jeszcze



dodać techników. Goście mają zazwyczaj coś cięższego w rękę (np. miotacz płomieni) i długo opierają się sile pocisków. Jest jeszcze gorzej, jeśli natrafisz na antyterrorystę z tarczą. Zazwyczaj kryje się za zasłoną i mierzy do Setha jak do kaczki. Wykończyć go nie jest łatwo, ponieważ uparcie trzyma się życia i nie chce paść trupem.

Wszyscy wrogowie są wampirami, więc nie zabijamy ich w zwyczajny sposób. Oczywiście można do nich strzelać, np. w korpus, ale efekt będzie taki, że potwór padnie i po chwili wstanie (no, jeżeli w kieszeni masz kilka kilogramów naboju, to nie ma sprawy). Leżąc go potwora można potraktować kolejną seryjką z automatu - widok jest niezły. Pociski odrywają wampirów nogi i ręce i wreszcie mamy spokój. Fruwające łapy i odnóża są zresztą stałą częścią scenarii w grze. Wampiry gubią członki z wielkim upodobaniem, co przypominało mi przeżabiane Die by the Sword. Różnica jest jednak taka, że w przypadku wampirów kończyny odrastają.

Wampir trafiony w głowę, padnie jak ścięty, a jego głowa potoczy się gdzieś do tyłu. O ile rozwalisz łeb potwora w drobny, że tak powiem, mak, nie będzie już problemu z jego śmiercią. W innym przypadku na pewno wstanie i nie liczyłbym, że chce tylko autograf. Pamiętajcie film "Blade - Nocny łowca"? W From Dusk till Dawn niektóre wampiry rozsypują się również w proch. Szybko i boleśnie.

Jak to śpiewały kiedyś chłopaki z zespołu Piersi: "Roboty jest kupal". Wszystko to odbywa się w malowniczych scenariach, które stanowią szare ściany kabin okrętowych. Tutaj akurat zastrzeżeń wielkich nie mam, bo niemal wszędzie postarano się o dodatkowe "elementy", które urozmaicają monotonię marynarskiej służby. A to jakiś facet wisi nabitą na barierkę, a to korpusik bez głowy leży cicho pod ścianą. Wyobraźcie sobie salę załaną migającym, czerwonym światłem alarmu, pełną wody i iskier elektrycznych, które przeskakują po kablach. Do tego dodajcie jeszcze nieludsko zmasakrowane szczątki, ochlapane juchą ściany i prawie nienaruszonego faceta wiszącego w centrum sali. Z pozbawionego dłoni kikuta kapie krew... kap...kap...kap... Tak, tak. Można oszaleć.

16 sporych lokacji kończy się jednak bardzo szybko. Podobnie jak w Maxie Payne'ie czuje się pewien niedosyt. Gra nie wysysa zresztą z taką siłą. Scenariusz nie jest tak wciągający, a i realizacja gry nie rzuca na kolana. Mimo wszystko From Dusk till Dawn to rzetelny, i dobrze wykonany tytuł, który pozwoli spędzić kilka uroczych wieczorów sam na sam z komputerem. Dla wzbogacenia klimatu wystarczy tylko zapalić kilka świec i zgasić światło. Będziesz miał większe oczy niż strach i duszę na ramieniu. Warto zderzyć się z FDTD i pokazać krwiopijcom, kto tu rządzi. To miłe i przyjemne zajęcie, a przecież to właśnie w każdej grze jest najważniejsze.



**7**

Producent: GameSquad ■ Dystrybutor: Cryo Interactive ■ Internet: <http://dusktilldawn.cryogame.com/index2.html> ■ Wymagania: PII 266, 64 MB RAM, 3D card ■ Akcelerator: tak

■ dużo pukawek ■ sporo interesujących przeciwników ■ świetna muzyka, niezłe dźwięki

■ za krótko ■ mała paleta ruchów Setha



Na statek! Służbowo!



A mówili, żeby się nie wychylać!



Z odgryzionych rąk wciąż kapie krew.



Denatowi po prawej plonie głowa. Ale się rozpał!

Rajd Paryż-Dakar to jeden z bardziej trudnych rajdów, w którym biorą udział różne rodzaje pojazdów (od motocykli, buggie, samochodów terenowych do ciężarówek). Długie, liczone w setkach kilometrów etapy wiodące po bezdrożach Afryki powodują, że dotarcie do mety jest nie lada wyczynem i powodem do dumy. O skali trudności rajdu świadczy fakt, iż pochłonął on już kilkadziesiąt ofiar wśród kierowców oraz kibiców. Tutaj nie liczy się szybkość pojazdu, a jego wytrzymałość oraz orientacja kierowcy i nawigatora w terenie - łatwo tu zboczyć z trasy nawet o setki kilometrów (wprowadzenie w 1992 roku systemu nawigacji satelitarnej GPS znacznie usprawniło dotarcie do celu). Nic więc dziwnego, że rajd przyciąga rzesze znakomitych kierowców, mimo że nie jest eliminacją mistrzostw świata. Sprawdzian w tak ekstremalnie trudnej próbie jest wystarczającą motywacją. Czego należałoby zatem oczekiwać po za tytułowanej taką nazwą grze? Rajd charakteryzuje się długimi i trudnymi etapami. Przydałaby się podobna rozgrywka w grze. A co otrzymamy?

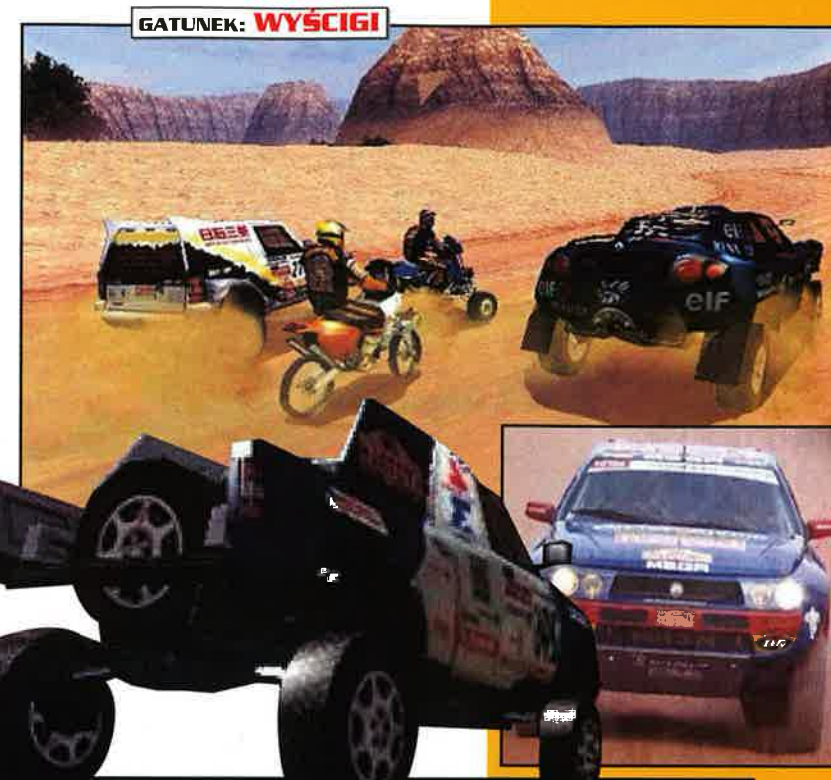
■ Tiges

# Paris Dakar Rally

Ekran początkowy przywitał mnie wesoło mrugającym kursorem - spróbowałem wpisać imię... i tu zaczęły się problemy. Przepuszczałem, że to wina mojej klawiatury, ale poruszając klawiszami kursora spowodowałem, że ukazała się litera A. Zacząłem podejrzewać, iż gra jest po prostu żywcem przeniesiona z konsoli - raczej nie chciało mi się wierzyć, że panowie z BroadSword nie potrafili zaimplementować obsługi klawiatury. W każdym razie po krótkiej chwili okazało się, że po wpisaniu imienia należy nacisnąć spację (przecież to takie oczywiste). Może jednak zajrzę do instrukcji? W opcjach zbyt wielu pozycji nie znalazłem. Ot, ustawienie rozdzielczości oraz głośność. Po tym wszystkim wybrałem tryb kariery (jest jeszcze time attack oraz arcade) i ruszyłem na trasy Senegalu. Nie obyło się bez wyboru pojazdu (cztery klasy samochodów terenowych, motocykle, quady i buggie, ciężarówki nie stwierdzono) oraz ustawienia kilku parametrów (właściwie to tylko sprężystość i wysokość zawieszenia). Nie wyglądało to zachęcająco, ale jeszcze miałem cień nadziei, że pierwsze, niezbyt pozytywne, wrażenie zostanie zatarte przez radość wynikającą z jazdy.

Niestety jak zwykle okazało się, czyją to matką jest nadzieja. Grafika wyjątkowo brzydka i szarobura. A rozdzielczość tekstur... Spróbowałem też jazdy motocyklem. Niestety tak kiepskiej fizyki jazdy jednoślada nie widziałem od czasów Speed Kinga. Jeżeli samochód jeszcze "udaje", że czasem wpada w poślizg, to zakręty czy inne przeszkody nie stanowią problemu dla motoru, nawet przy bardzo szybkiej jeździe.

Gra na Celeronie 533 z Riwą TNT chodziła kiepsko, więc postanowiłem Paris Dakar Rally dać jeszcze jedną szansę, uruchamiając ją na komputerze z kartą GeForce 2 oraz z kierownicą w technologii force feedback. Zgodnie z przewidywaniami płynność animacji była już bez zarzutu, ale jakoś grafiki nie poprawiła się nic a nic. Używając



kierownicy, przekonałem się także, jak fatalna jest fizyka ruchu, nawet jeśli chodzi o grę arcade'ową. Pojazd właściwie jest nieprzewidywalny. Zauważyłem również problemy przy skręcaniu. Koło wracało do położenia naturalnego, mimo że próbowałem je skrócić (jestem pewny, że to nie była wina kierownicy, ponieważ później sprawdziłem ją, bawiąc się kilkoma innymi gier samochodowych i tam sprzęt sprawiał się bez zarzutu). Brak obsługi FF to już drobiazg i nie wart wzmianki. Ciekawostką jest fakt, że tylko na "głównej" drodze można przyspieszać, a zjazd na inne trasy powoduje gwałtowne zwolnienie pojazdu. Jest to bardzo dziwne jak na samochody i motocykle przystosowane do jazdy w trudnym terenie. Załamałem się zupełnie, kiedy doszedłem do odcinka specjalnego, który polegał na jeździe po pustynnych wydmach i zbieraniu kluczy do naprawy auta.

Niestety historia powtórzyła się - z dobrze zapowiadającego się tytułu powstał twór nie wart uwagi. Jego wady przesłaniają ewentualne zalety. Co z tego, że auto ma nawet dość dobry model zniszczeń (jak na arcade'ówkę), ciekawą muzykę oraz licencję jednego z najbardziej wymagających rajdów, skoro nie daje żadnej przyjemności z jazdy. Dziwna obsługa klawiatury, brzydkie tekstury, słaba fizyka jazdy oraz zła obsługa kontrolerów nie przysporzą produktowi zbyt wielu wielbicieli. A mogło być tak pięknie. Długie etapy, wykorzystanie specyfiki jazdy terenówkami (napęd na cztery koła, reduktor), ciężarów-ki...



**3**

Producent: Acclaim/BroadSword ■ Dystrybutor: Acclaim ■ Internet: <http://www.broadsword.co.uk>, <http://www.dakar-rally-game.com> ■ Wymagania: P450, 64 MB RAM, Windows 98/ME/2000/XP ■ Akcelerator: zalecany

■ ciekawe intro ■ muzyka ■ szybka deinstalacja

■ grafika ■ fizyka jazdy (nawet jak na grę arcade) ■ zła obsługa kierownicy oraz brak obsługi technologii force feedback ■ nieuzasadnione wysokie wymagania sprzętowe ■ nieergonomiczna obsługa klawiatury (bez instrukcji się nie obejdzie)



# Tajemniczy Świat Might & Magic

■ ELD <sup>^</sup>RavenClaw<sup>^</sup>

Ostatnie miesiące upływają pod znakiem zabawy w Św. Mikołaja z udziałem naszych dystrybutorów. Wręcz się prześcigają w rozdawaniu prezentów graczom. Nie zdążyłem się jeszcze nacieszyć do końca Totally Unrealem, gdy ponownie zniknąłem dla świata za sprawą wielkiego pudła zatytułowanego "Tajemniczy Świat Might & Magic".

**L**czelności opakowania udało mi się wydobyć trzy płytki oraz instrukcję do nich, bowiem w skład zestawu wchodzi Heroes Of Might & Magic III, Heroes Of Might & Magic III: Armageddon's Blade i Crusaders Of Might & Magic.

## Heroes Of Might & Magic III

Brakuje mi określenia, aby ująć w słowa, czym dla mnie, Iwana i milionów fanów HoM&M jest trzecia część Heroesów. KULT wydaje mi się zbyt banalnym określeniem. Tłumaczenie, o co chodzi w HoM&M, jest całkowicie bezcelowe, tak więc skupię się tylko na wymienieniu zalet trzeciej części, a następnie dodatku - Armageddon's Blade. Skok jakościowy w porównaniu do drugiej części cyklu jest olbrzymi. Każdy element gry został co najmniej dwukrotnie rozbudowany, acz wszystkie zasady pozostały bez zmian. Nikomu chyba nie potrzebuje tłumaczyć, o co chodzi w Heroesach, bo znajomość tej serii jest tak samo oczywista jak oddychanie czy jedzenie. Krótko zatem scharakteryzuję, co takiego oferuje nam trzecia odsłona HoM&M, w kolejnych fragmentach sprowadzając poniższy tekst do rzędu suchych, aczkolwiek - jak mi nie mam - imponujących liczb.



Fabula arcyciekawa i zaskakująco spójna - wciąga wręcz niesamowicie. Misje składające się na poszczególne kampanie układają się logicznie w całość, stając się - jedna po drugiej - coraz trudniejsze. W grze jest aż osiem miast, począwszy od zamieszkłego przez piękne bestie Inferno, poprzez bagienne Cytadelle, siedzibę umarłaków Nekropolie, aż po Bastion będący domem Druidów. Bohaterów jest szesnastu, czyli jak łatwo policzyć, na jedno miasto przypada dwa typy, z których jeden specjalizuje się w walce, a drugi ma zdolności magiczne. I tak np. w Zamku możesz zwerbować walecznego i dzielnego Rycerza oraz wyuczonego w rzemiośle wojennym i magii Kleryka. Z kolei w Bastionie znajdziesz doskonałego myśliwego i Tropicielea - Strażnika, a także mistycznego Druida. Liczba jednostek osiągnęła imponującą wartość 120 jednostek! Stanowi to zdecydowany wzrost w porównaniu do HoM&M II. Podobnie jest z czarami, których w sumie jest około 70 oraz artefaktami. Tych ostatnich jest aż 128. Jeśli jeszcze wam mało, to dodam, że powiększono również pole walki o ponad 50%, jest możliwość łączenia artefaktów, rozstawiania jednostek podczas walki i wiele innych drobiazgów. Liczby te z pewnością robią wrażenie, ale to nic w po-



równaniu z przyjemnością, jaką odznacza się rozgrywka. Naprawdę niewiele jest gier, które mają tak wysoką grywalność. Włączam zawsze HoM&M z twardym postanowieniem "tylko kilka kolejek", a wyłączam, gdy skończę mapę, choć to nie jest regułą. A przecież ta gra ma niemal trzy lata!!!



Edytor jest bardzo dobry i prosty w obsłudze.

Grafika to również silna strona HoM&M III i pomimo upływu czasu, nadal robi spore wrażenie. Przynajmniej dla tych, którzy nie widzieli obrazków z czwartej części. A niby to zaledwie rozdzielczość 800 x 600 przy 16-bitowej paletce barw. Mimo to świat Potęgi i Magii jest bajecznie kolorowy, gdy bohater przebywa na terenach zalesionych, a mroczny, kiedy wkracza do krainy zmarłych i potworów. A propos - nowaliki w HoM&M III są podziemne, czyli równoległy świat władany przez umarłych lub stwory z piekielnych wymiarów. Sporo pracy włożyli panowie z 3DO w animację postaci. Niektóre z nich składają się nawet z 80 klatek. To musi robić wrażenie i robi, a kiedy dodacie do tego wszystkiego śliczne ikonki i menusiki oraz piękne filmy, otrzymacie znakomitą i topową grafikę. I wreszcie muzyka, którą mogę określić jednym słowem - rewelacyjna. Utwory muzyczne jeszcze długo po wyłączeniu komputera chodzą po głowie. Słowa uznania należą się polskim lektorom. Może nie mieli dużo pracy, lecz wywiązali się z niej doskonale. Co tu dużo pisać, HoM&M III to tak kultowa gra jak w przypadku Unreal, Lost Patrol, Age Of Empires, Warcraft czy Robbo. Bez dwóch zdań, lektura obowiązkowa dla każdego posiadacza blaszaka.

## Heroes Of Might & Magic III: Armageddon's Blade

Pierwszy oficjalny dodatek do boskiego HoM&M III. Dodatek, wokół którego jeszcze przed jego wydaniem rozpętało się piekło. Twórcy postanowili bowiem zamieścić w Armageddon's Blade futurystyczny zamek o nazwie The Forge. W Sieci ukazały się nawet screeny nowego miasta, ale akcja protestacyjna fanów powstrzymała w końcu chłopaków z 3DO przed tym odważnym czynem. Zamiast niego pojawił się zamek Conflux, zwany także Wrotami Żywiół. Conflux jest siedzibą nowych jednostek, jak chociażby Feniksów, Ognistych Ptaków, Żywiolaków Umysłu, Magii, Magmy czy Ognia.



Zażarta walka o zamek.

Oprócz nich jest kilka nowych jednostek niezwiązanych z żadnym miastem, w tym cztery smoki: czarodziejski, rdzawy, kryształowy i błękitny. Pozostałe nowaliki to chociażby mumie, trolle, czarodzieje i niziołki.



Nie zabrakło również nowych bohaterów, których liczba sięga magicznej siódemki (hm... jakieś powiązania z filmem Kurosawy czy późniejszym amerykańskim



remakeem?). Dość mieszane to towarzystwo, a poprowadzisz ich poprzez sześć kampanii i w sumie 35 misji. Rozgrywka w porównaniu do podstawowej gry nie uległa większej zmianie, poza drobnym szczegółem, jakim jest innowacja w postaci kupowania w ulepszonym budynku

zarówno jednostek mocniejszych, jak i tych słabszych. Innymi słowy, w Ulepszonym Stosie możesz nabyć feniksa lub ognistego ptaka. Bardzo pożyteczna sprawa. Szkoda tylko, że żadnych zmian nie zanotowaliśmy na polu grafiki (jeśli nie liczyć miasta i jednostek, które się pojawiły) i muzyki. Przepraszam, jest jeden nowy kawałek, lecz trochę tego mało, jak dla mnie.

Pamiętam, że pisząc recenzję Armageddon's Blade, narzekałem na małą ilość zmian i nowości. Wówczas nie spodziewałem się, iż 3DO będzie raczyć fanów czymś o nazwie Heroes Chronicles. Z perspektywy czasu uważam Armageddon's Blade za bardzo dobry i rzetelny dodatek. W końcu nie tylko ja zarwałem przez niego kilkanaście nocy.

## Crusaders Of Might & Magic

Trzecia płytka w packu, Tajemniczy Świat Might & Magic, to zupełnie inna bajka, chociaż - jak przypuszczam - każdy fan HoM&M sięgnie również po Krzyżowców choćby z ciekawości. Akcja gry rozgrywa się oczywiście w świecie Potęgi i Magii, ale dla odmiany autorzy zafundowali nam TPP. Gracz steruje poczynaniami młodzieńca o imieniu Drake, walczącego - jak się nie



trudno domyślić - ze złem. Tym razem pod postacią Necrosa i jego hordy potworów. Fabuła sama w sobie nie jest specjalnie wyszukana, a i rozgrywka niczym nas nie szokuje. Aby daleko nie szukać, wystarczy wymienić chociażby Drakana czy Rune, które w dużym stopniu przypominają Crusaders. Ten sam widok zza pleców bohatera, podobnie banalne i wygodne sterowanie za pomocą myszy i klawiatury oraz cel, czyli wyróżnić wszystkie napotkane potwory i pokonać szefa całego zamieszania. Drake zaciekle przemierza lochy, wioski i zamki, aby na sam koniec dotrzeć do siedziby krasnoludów i za pomocą ich artefaktu pozbyć się raz na zawsze zła. W walce posługuje się bronią "siekającą" (topory, miecze, maczugi, morgenszterny) oraz czarami doskonale znanymi z HoM&M (kula ognia, heroizm, piorun, kamienna skóra), natomiast do obrony służy mu kilka tarcz oraz zbroja. Bogactwa te zdobywane są na pokonanych umarlakach lub kupuje w napotkanych po drodze sklepach. Przeciwnik to głównie dowodzony przez Necrosa Legion Umarłych, w skład którego wchodzi szkielety, cienie i magowie. Oprócz nich na drodze Drake'a stają chociażby ogry czy lodowi tytani. Na nudę z pewnością nie można narzekać, gdyż dochodzi do tego jeszcze interakcja z napotkanymi postaciami.



Tradycyjnie już bardzo dobrze spisali się twórcy w dziedzinie muzyki. Podkreśla świetnie klimat, łatwo wpada w ucho, po prostu trzyma wysoki poziom znany z serii HoM&M. Także dźwięki doskonale współgrają z otoczeniem. Nieco słabiej wypada grafika, aczkolwiek w czasie gdy gra się ukazała (początek roku 2000), raziła mocno oczy. Cóż, kilka miesięcy później na półki trafiło Rune i okazało się, że szata graficzna Krzyżowców wypadła blado przy przygodach Ragnara. Tu i ówdzie widać piksele, bohater nie porusza się aż tak płynnie, jakbyśmy chcieli - jest kilka bugów. Ogólnie jednak nie jest źle i, moim zdaniem, lepiej jest zagrać w Crusaders niż którąkolwiek część Tomb Raidera.



Drake przemierza mroczne podziemia.

## Kupić, nie kupić?

Moim zdaniem, jak najbardziej warto. Wprawdzie cena mogłaby być trochę niższa, ale żaden fan lub też początkujący gracz nie może dopuścić, aby w kolekcji nie mieć najlepszej części z kultowego cyklu Heroes Of Might & Magic, dodatku oraz rąbanki TPP osadzonej w świecie Potęgi i Magii. Dla każdego coś miłego, a w dodatku wszystkie programy są w naszym języku ojczystym, co tylko uatrakcyjnia grę. Ku przestrodze powiem jednak, że ja tego packa dostałem w piątek, podczas gdy na poniedziałek miałem wyznaczony termin egzaminu na studiach. Aktualnie drzę na myśl o wyniku, gdyż po zainstalowaniu na domowym blaszaku HoM&M III w piątek, wyłączyłem go dopiero w poniedziałek rano... Wreszcie ostatnim atutem opisywanego packa jest to, że jest wyśmienitym lekarstwem na depresję spowodowaną przedłużającym się w nieskończoność oczekiwaniem na premierę czwartej odsłony mojego kochanego HoM&M!

PS Pozdrowienia dla Tomka K., chyba największego maniaka HoM&M, jakiego znam. Obyśmy już niedługo giercowali w HoM&M IV. STAY LUNAR. :P

9

Producent: 3DO ■ Dystrybutor: IM Group ■ Internet: <http://www.3do.com>  
Wymagania: P 233, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta dźwiękowa  
Akcelerator: niewymagany

■ trzy gry rozgrywane w świecie M&M w jednym pudle ■ czas leci, a od HoM&M 3 nadal nie sposób się oderwać ■ wszystkie gry są po polsku ■ dla strategów i zwolenników rąbanki TPP ■ skraca czas oczekiwania na HoM&M 4  
■ cena mogłaby być chyba trochę niższa

INFO



# Primal Prey

■ ELD "RavenClaw"

Ja to mam pecha. Ledwo skończyłem grać i pisać recenzję potwornie słabego Black Ops 2, a zostałem obdarowany kolejnym produktem firmowanym przez Value Soft. "Co za przeklęty pech", wypowiedziałem przez zaciśnięte zęby i wziąłem się za gierowanie w Primal Prey. Arghhhh... czy wy potraficie sobie wyobrazić, iż ta gra jest dwa razy gorsza od Black Ops 2?

Te screeny i tak lepiej się prezentują niż sama gra.



Łaczną może od tego, że Primal Prey umieszczono w diametralnie innej epoce, wprowadzić nie ma oczywiście jakiegokolwiek większego znaczenia, kiedy i gdzie rozgrywa się akcja, lecz warto wiedzieć, że tym razem zapolujecie na dinozaury, a nie żołnierzy Vietcongu. Tym samym zdradziłem wam pasjonującą fabułę gry, która stara się być odpowiednikiem prehistorycznego Deer Huntera. Premiera Parku Jurajskiego 3 miała już dawno temu miejsce w Stanach i Europie, film właśnie pojawia się w polskich kinach, więc czemu by nie zarobić kilka dolców na fali popularności kinowego (s)hitu? W wyniku takiego rozumowania panów programistów otrzymaliśmy beznadziejny gniot.

Tak jak w Deer Hunterze, na początku dowiadujemy się, na co przyjdzie nam zapolować, wybieramy broń i ruszamy wprost w jurajską dżunglę, aby stanąć oko w oko z wielkimi gadami. Wybór giwer całkiem spory jak na tak słabą grę, bo postrzelać możemy aż z osiemnastu spluw, w tym Electronic Gun, Shotgun, sniperka, Sonic Blaster, Rail



w stanie zrobić wam jakąś krzywdę. Co najwyżej można umrzeć ze śmiechu, bo ze strachu (fakt, można się przestraszyć "pikseloży") czy też z "łapy" dinozaura zdecydowanie nie. Inteligencja (o ile mogę użyć tego sformułowania) komputerowych potworów nie jest wcale wyższa niż... pokemonów. Biegają bez ładu i składu, podstawiając się pod lufę. Naprawdę gra w Primal Prey nie dostarcza nawet odrobinki przyjemności, to raczej kara dla niesfornych nastolatków, którzy zamiast się uczyć, grają, i w końcu trafia im się za karę taki gniot.

Litości!!! Jeśli chcecie mi dopieć i dokuczyć, to pokażcie mi screeny z Primal Prey. Jestem pewien, że wszystkim graczom grafika błyskawicznie przywiedzie na myśl wiekowego Turoka. Dlaczego? Ponieważ podobnie jak w tym legendarnym (choćby z tego względu, że jako pierwszy wykorzystywał akcelerator) FPS, widoczność została ograniczona do kilku kroków, a resztę otoczenia spowija gęsta mgła. Konkretnie jednak mówiąc, jest to coś białego, co pozwoliło zaoszczędzić twórcom pracy i w rezultacie kompromitacji, bo jeśli tła miałyby być tak samo "rewelacyjne" jak choćby postacie dinozaurów, to mielibyśmy do czynienia z kompromitacją wręcz wzorcową. A tak to pięć metrów przed lufą gracz ma "cus" białego, co w miarę wykonywania ruchów na zbliżenie przemienia się w takie elementy otoczenia jak drzewa, gigantyczne paprocie, skałki etc. Przez co bardziej sentymentalni gracze mogą sobie z czystym sumieniem powiedzieć: "ach, jaka cudna, spóźniona o jakieś 5 lat grafika! Czuję się znowu nastolatkiem!".

Żarty jednak na bok, gdyż grafika jest w rzeczy samej żałosna. Dinozaury atakują z monitora tak wielką ilością pikseli, jak nasz rząd absurdalnymi ustawami. Nic to jednak, bo jeszcze większym burakiem jest przenikanie przez drzewa czy też rzeczone potwory. Jeszcze mało? To przypatrzcie się, jak w "uroczy" sposób z mgły wynurzają się elementy otoczenia. Już bardziej wiarygodnie wyglądało to w Turoku. Zresztą uwierzcie mi, że graficznie ten zabytek na głowę bije Primal Prey. Szkoda mamować miejsce na opisywanie wrażeń słuchowych, gdyż są one oszczędne i zarazem ubogie.

Jak mówi stare redakcyjne przysłowie: "kto nie postawił nigdy 10 i 1, ten nie wie, co to życie". Do tej pory nigdy nie udało mi się postawić tej drugiej oceny, zatem korzystając z tego, że Primal Prey jest grą wymykającą się wszelkim klasyfikacjom (oczywiście w negatywnym tego słowa znaczeniu), otrzymałem doskonałą okazję do spełnienia słów przysłowia. Jedyne miejsce za mierność i brak choćby jednej zalety.

GATUNEK: FPP

Gun itd. Szkoda, że ilość nie przekłada się bynajmniej na jakość. Równie dobrze można by było strzelać w Primal Prey z procy lub rzucać kamieniami. Gdzie tam tym pukawkom do broń z klasycznych FPS (to jest np. Quake'a czy Unreal'a) czy nawet wspomnianego Deer Huntera. Moim zdaniem, odpowiednia jakość broni w dużej mierze decyduje o powodzeniu tego rodzaju gier, a tymczasem w PP bronie są równie ekscytujące co rozgrywki naszej piłkarskiej ekstraklasy. Potworów, na które przychodzi nam zapolować, jest w sumie dziewięć, w tym doskonale znane z przeróżnych filmów T-Rexy, Triceratopsy (nie Iwan, nie chodzi mi o triceps. Dzisiaj przecież pracujemy nad kłatą :)) czy "Gastonię" (a cóż to takiego?). Brzmi groźnie, lecz nie spodziewajcie się, że sławne T-Rexy są



1

Producent: Value Soft ■ Dystrybutor: nieznany ■ Internet: <http://www.value-soft.com/products/primalprey.html> ■ Wymagania: PII 350, WIN 95/98/2000, 64 MB RAM, karta dźwiękowa ■ Akcelerator: wymagany



■ na szczęście dla autorów nie mogę postawić nic poniżej 1



■ NUDA! ■ beznadziejna grafika i dźwięk ■ WSZYSTKO pozostałe, proszę ja Państwa

O F E N Z I

GATUNEK: Przygodowa

# Legend of the Prophet and the Assassin 2

■ El General Magnifico

Upływ czasu, a właściwie jego szybkość, nie przestaje mnie zdumiewać (i coraz silniej przerażać). Kilka miesięcy temu opisywałem grę "Legend of the Prophet and the Assassin", dzieło pracowitych chłopaków z grupy Arxel Tribe, a oto już jest druga część przygód As Sayefa, "Secret of Alamut". Nowy produkt pojawił się niemal przed ukończeniem (przez graczy) pierwszej części przygód naszego bohatera.

Tym, co nie znają części pierwszej, przypomnę, że bohaterem gry jest niejaki Tancred de Nerac. Niedłysiejszy krzyżowiec i Rycerz Świątyni (templiariusz) zrzędzeniem losu został zmuszony do opuszczenia towarzyszy i wspólnych z nimi, rosnących i nieodpartym niczym uderzenie obucha Caradokiem, przystaje do wrogów Krzyża. Odkłada prostą frankuską głowię i bierze do ręki krzywy bułat zwany scimitarem. Od arabskiej nazwy miecza poszedł w lud jego nowy przydomek: As Sayef. Trzeba rzec, że jako opryszek Tancred zyskał sobie niechęć (aż nie najlepszą) stawę,

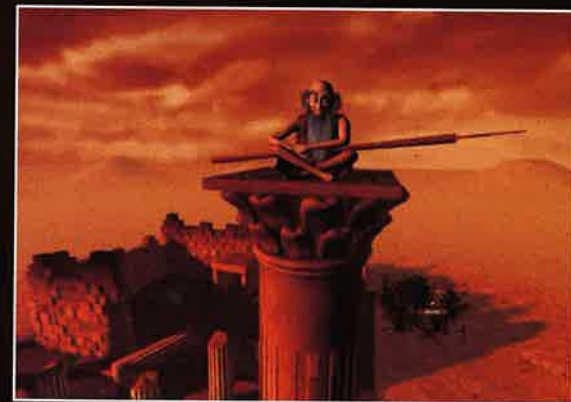
Nie mogąc jednak zapomnieć o tym, że niedłysiejszy bronił słusznej sprawy - i coraz silniej odczuwając wyrzuty sumienia - porzuca w końcu szeregi opryszków i wyrusza na poszukiwanie legendarnego miasta o swojsko brzmiącej w polskich uszach nazwie Jebus, które dawny jego mistrz i przyjaciel, Simon de Lancrois, założył w oparciu o zasady harmonii i współpracy pomiędzy wyznawcami rozmaitych religii. Niestety... ludzka natura wzięła górę nad ideałami i szlachetny eksperyment się nie powiódł, a Simon sprawił zawód zwaśnionym mieszkańcom, w ogóle do Jebusu nie przybywając. Tancred zaczyna podejrzewać, że poglądy Simona były prawdziwe jak cyrkowy lew z zamkiem błyskawicznym na du... pupie. Miasto zresztą opustoszało i Tancred dowiedział się o wszystkim od jedyne go pozostałego w nim mieszkańca, zionącego wprost nienawiścią do Proroka Simona.



Rozczarowany dokonaniem dawnego przyjaciela i mistrza Tancred postanawia odnaleźć go (Simona znaczy) i wyrzucić na nim srogą zemstę. Rusza jego tropem do Jerozolimy, gdzie się dowiaduje, że jedynym człowiekiem mogącym mu udzielić informacji o tym, gdzie znaleźć Proroka, jest niejaki Astrolog, teraz uwięziony przez Mongołów, którzy zajęli Jerozolimę. Po rozmaitych perypetiach (w których musi się popisać nieomalą wiedzą i zręcznością) uwalnia Astrologa z mongolskich lochów.

A potem, kierując się wskazówkami Astrologa i spotkany w drodze przewodnika karawan, trafia do Alamut, siedziby tajemniczego Starca z Gór, którego imię (i nazwa zajmowanej przezeń górskiej warowni) wzbudza paniczny lęk jak świat długi i szeroki. Starzec jest przywódcą sekty fanatycznych morderców, przed którymi nie sposób się obronić (zabili, na przykład, w jego własnym zamku, Raymonda de Chatillon, jednego z przywódców II krucjaty - co jest faktem historycznym. Mimo iż Raymond wiedział, że Asassyni zagieśli na niego parol i strzegł się jak mógł, któregoś poranka służba po prostu znalazła jego głowę na ołtarzu w zamkowej kapliczce). Wróćmy jednak do naszego bohatera, Tancred, który udowodnił, że potrafi dbać o własną skórę - oczyścił szlak karawan, niszcząc siedzibę ohydnych Ghulów - musi teraz przebić się przez zabezpieczenia i śmiertelne pułapki, jakimi obwarował swoje orle gniazdo Starzec z Gór. Niektórzy mówią, że miejsce owo kryje w sobie więcej zagrożenia niż samo piekło...

Drużną część gry rozpoczynamy w momencie, gdy Tancred staje przed wejściem do Alamut. Oczywiście wejście do otoczonego bardzo złą sławą fortecy nie może być za łatwe, więc na początek przechodzisz przez jaskinię wypełnioną sadzawkami ze złą kwasem (musisz odkryć, w jaki sposób określić, przez które przebiegniesz bezpiecznie), potem trzeba pokonać korytarz wyłożony płytami (pod niektórymi z nich kryją się pułapki), następnie łamiesz sobie głowę w Komnacie Barw, dobierając odpowiednio kolory płynów i przypominając sobie to, co z fizyki udało ci się zapamiętać o barwach; kolejno po niej są Sala Ognia, Komnata Mumii, Sala Czasu i Planet... i tak dalej.



Moim zdaniem twórcy gry przesadzili - co prawda Anakha zwrócił mi uwagę, że do siedziby Asassynów nie można było (zapewne) wejść ot tak sobie, jak do sklepu z ulicy, ale - do stu tysięcy złośliwych czortów! - ja po prostu chcę pograć! Owszem, jedna, dwie lub nawet trzy pułapki na wejściu... no, niech sobie będą, ale tego, czym mnie uraczyli chłopcy z Arxel Tribe, jest stanowczo za dużo. W pewnym momencie zaczynam mieć tego dość... i nielato się zmusić do kontynuacji zabawy, ta zaś - zapewniłam! - będzie później niezła.

Interfejs jest dokładnie jota w jotę taki, jaki był w pierwszej części gry. Dokładnie ta sama muzyczka i bardzo podobnie - to znaczy świetnie - dobrane efekty dźwiękowe sprawiają, że ci, co towarzyszyli Tancredowi de Nerac w pierwszej części gry przygód, koniecznie pewnie zechcą zobaczyć część drugą.

Gra oczywiście - pozwól sobie zauważyć dla porządku - ma opcję wyświetlania tekstu i możliwość zapisu w dowolnej chwili. Praktycznie oznacza to nieśmiertelność bohatera, ale z drugiej strony pozwala skończyć grę. Prawdziwe życie - jak zauważył Anakha - jest niczym automat do gier. Nie można zrobić "sejwu" i ciągle trzeba wrzucać nowe monety.

Jedną z poważniejszych wad gry jest fakt, że do jej ukończenia potrzebna jest dobra znajomość angielskiego. Na wielu etapach gry program podsuwa podpowiedzi, sęk w tym, że trzeba je właściwie zrozumieć. "Od Nadiru do Zenitu jest sześć sióstr; pierwsza i piąta są bezpieczne, druga i czwarta są bardzo niecierpliwie, trzecia nie lubi gości". Nie ręczę za to, że dokładnie zacytowałem, ale jest to pewna wskazówka dotycząca sposobu przeskakowania płyt. Jeżeli nie znasz "lengly-dzu", to leżysz i kwicysz (co prawda można próbować na wyczucie, dokonując nieustannie zapisu gry - ale co to za przyjemność?).



7

Producent: Arxel Tribe ■ Dystrybutor: Arxel Tribe ■ Internet: <http://secrets.arxeltribe.com/> ■ Wymagania: Windows 98/ ME, PII 233, 64 MB RAM ■ Akcelerator: niekonieczny



■ prostota interfejsu ■ doskonała grafika ■ niezła grywalność



■ pokopany początek gry ■ spore wymagania dotyczące znajomości języka

O F E N Z I



# Hateful Chris: Never Say Buy!

ELD "RavenClaw"

Jeśli mnie pamięć nie zawodzi, to nadejście XXI wieku witano z hasłami w stylu: "XXI wiek - wiek pokoju". Mamy XXI wiek i co? W telewizji mdła siećka, krew ochlapuje ekran i bez wycieraczek nie da się nic obejrzeć. W kinach grasują pokemony skrzywające umysły naszymi pociechom. Kibice na stadionach ganiają się z deskami w łapach, a na ulicach chłopcy w dresach straszą policjantów. Czasami przemysł komputerowy przy szarej codzienności wydaje mi się oazą ładu i spokoju. Niestety, również i tu zdarzają się psychopaci. Hateful Chris to właśnie jedna z takich gier, która jest dowodem na głupotę autorów.



Ubieć krwawe gry. W zasadzie jeśli posoka nie leje się strumieniami, uznaję, że obiekt, w który gieruję, nie jest godny zarwania kilkunastu nocy. Jednak istnieją granice dobrego smaku, a autorzy Hateful Chris zdecydowanie je przekroczyli. Celem gry jest bowiem tylko i wyłącznie rozwalanie i niszczenie wszystkiego, co się napotka na drodze. I masakrowanie raczej niewinnych przechodniów. No dobra, uczciwie przyznaję, że gdy idę ulicą i widzę chłopca w dresiku lub ćpuna z irokezem na łbie, to poziom adrenaliny zdecydowanie skacze mi do góry. Tyle że ja nie jestem Hateful Chris, który łączy po ulicach z kilofem czy grabiami i zamienia prze-



Komiksowa grafika nie idzie w parze z treścią gry.

chodniów w krwawe ochłapy. Owszem, gra niby ma fabułę, co jakiś czas oglądamy wstawki przedstawiające strony z komiksu, które zastępują np. dialogi z napotkanymi postaciami, ale nawet w instrukcji można przeczytać, że zadaniem Hateful Chrisa jest, cytując, "vandalizes, destroys, maims and massacres anything and everything he can find".

Czy ktoś z was wątpi jeszcze w kretynizm programistów? Trzeba im jednak przyznać, iż do swego zadania podeszli w sposób, jak się okazuje, bardzo przemyślany. Weźmy chociażby pod uwagę ilość i rodzaje broni. Jest ich w sumie aż trzydzieści, czego grze mogą pozazdrościć najbardziej wzięte shootery. Gracze z sadystycznymi ciętymi będą z pewnością usatysfakcjonowani, bo przechodniów można masakrować m.in. gra-

biarni, łopatą, kilofem, młotkiem, deską z gwoździem lub też tak oklepanymi, morderczymi narzędziami, jak uzi czy noż. Gadzety te można kupić, zdobyć albo ukraść. Ale to nie wszystko. Po odesłaniu do innego świata odpowiedniej ilości mięsa amatorskiego nasz milusiński kościół wpada w tzw. Berserk Mode, w którym staje się większy, silniejszy i błyskawicznie rozprawia się ze wszyst-



kim, co aktualnie znajduje się na plan-szy. Jeśli wam nadal mało, to kolo o imieniu Les sprawi bohaterowi mecha, dzięki któremu będzie łatwiej szerzyć śmierć i zniszczenie. Przeciwników też jest coś koło trzydziestu, a są to takie same osoby, jakie widzicie na co dzień na ulicach. Zabija się starszki, skejty, lumpów, dzieciaki czy turystów. Oczywiście marna by to była zabawa,

gdyby ofiary się nie broniły. Przeważnie przechodnie na atak odpowiadają tym samym, chociaż czynią to tak, aby nie uczynić zbyt wielkiej szkody kościemu bohaterowi. Co innego policjanci. Ci panowie są skuteczni i Krzys jest praktycznie na straconej pozycji w starciu z nimi. Tak z grubszą wygląda żywot Hateful Chrisa, urozmaicany przez zbieranie znajdek w postaci kasy lub środków regenerujących zdro-

wie. Mogłbym spokojnie postawić tej grze jedynećkę, lecz jest coś, co zasługuje przynajmniej w małym stopniu na pochwałę. Jak na tak kiepski produkt, graficy spisali się całkiem dobrze. Grafika utrzymana jest w klimacie komiksowym lub, jak kto woli, kreskówkowym. Jest bardzo kolorowo i całkiem zabawnie, aczkolwiek większość lokacji jest do siebie podobna. Są to przeważnie ulice pełne sklepów, tuż obok uliczki z klubami wątpliwej reputacji lub wnętrza wielkich domów towarowych. Sporadycznie trafiamy natomiast do slumsów albo fabryk. Fajnie wyglądają za to postacie. Są po-ubierane zgodnie z zasadami sub-kultury, czyli, przykładowo, punk ma glany, kolorowe spodnie, skórę nabijaną ćwiekami i irokeza na głowie. Muzykę mogę skwitować w następujący sposób: właściwie Cartoon Network i obejrzycie jakąkolwiek kreskówkę, a usłyszycie dokładnie to, co przygotowali deweloperzy w Hateful Chrisa. Dużym minusem gry jest także fakt, iż co chwila trzeba coś doczytywać. Przechodząc z jednej lokacji na drugą musimy być przygotowani na kilkanaście sekund bezczynności.



Chyba się starzeje. Albo to jesienna depresja. Przypuszczam, że kilka lat temu dałbym "Krzysowi" kilka oczek więcej i napisał, że jest to parodia tego, co widzimy w telewizji i na ulicach oraz o czym czytamy w gazetach. Dzisiaj jednak Hateful Chris tylko mnie zniesmaczył. Nie widzę sensu, by sięgać po grę, której celem jest wymordowanie wszystkiego, co się rusza, i zalanie ekranu plamami koloru czerwonego imitującymi krew. Wybaczcie, ale takie coś mnie dzisiaj nie bawi.

## Uwaga

Gra zawiera sporą dawkę przemocy, ewidentnie dla pełnoletnich graczy.

# CATAN PL

## PIERWSZA WYSPA

Carnivore

Catan jest komputerową adaptacją gry planszowej, której powstanie wiąże się z przebiegiem geniuszu zaobserwowanym sześć lat temu u najwybitniejszego bodaj niemieckiego twórcy gier - Klausa Teubera. Geniuszu, a może nawet boskiej idei, gdyż Osadnicy Catanu - tak brzmi oryginalna nazwa gry - bardzo szybko zdobyli serca i umysły wszystkich lubiących niebanalne rozrywki, a pasma triumfów, jakie stały się ich udziałem, rozpoczęte przez laury Gry Roku 1995 w Niemczech i 1996 w USA, mogłoby pozazdrościć im nawet Monopoly! Dość zresztą będzie powiedzieć, że właśnie teraz, tj. w październiku 2001, w Essen odbywają się finały Czwartych Otwartych Mistrzostw w Catanu, turniej, którego eliminacje rozgrywane w Niemczech, Austrii, Belgii, Holandii czy Anglii trwają od maja - czyli przez prawie pół roku, i że z równie ciepłym przyjęciem spotkały się kolejne produkty catanopodobne, m.in. gra karciana, że o kolejnych wersjach zasad nie wspomnę... Słowem: ludzie ciągle chcą grać w Catanu!

Nam bardzo długo oficjalnie nie było dane. Ostatnio jednak TopWare, w porozumieniu z właścicielem praw do Die Siedler von Catan Ravensburgerem, sprezentował nam (za 79 zł) komputerową adaptację tej znakomitej planszówki. Przyznam, że nie wlecząc, czego się po niej spodziewać, oczekiwałem, że Catan: Pierwsza Wyspa - tak brzmi polski tytuł gry - gościć będzie na dysku twardym dzień, góra dwa, po czym zniknie ustępując miejsca innemu, bardziej atrakcyjnym produktom. Tymczasem, ku własnemu i innych zdumieniu, siedziałem nad nim, nieodmiennie dobrze się bawiąc, dni 10 i pewnie zaraz po zakończeniu pisania recenzji do niej powrócę. I możecie mi wierzyć, też się zastanawiam, gdzie tkwi haczyk...

Spróbujmy go odnaleźć. Zasady rozrywki Pierwszej Wyspy - z tego, co zdołałem się zorientować - ściśle odpowiadają tym, na których opierał się sukces planszówki, są jak zwykle w przypadku wynalazków genialnych - bardzo proste. Gra toczy się na niewielkiej, podzielonej w sześciokąty (heksy) planszy - wyspie lub archipelagu wysp; jej celem jest przejęcie kontroli nad całym obszarem. Nie należy jednak wspomnianego przejęcia rozumieć jako tradycyjne, militarne - tu chodzi o podbój głównie, jeśli nie wyłącznie, ekonomiczny, o zebraenie określonej liczby punktów zwycięstwa. Problem w tym, że równocześnie ten sam zamiar żywi trójka pozostałych zawodników, a jako że rynek "dobry" - zgodnie z pierwszą zasadą ekonomii - jest ograniczony, szybko dochodzi do konfrontacji.

Zanim przejdziemy do jej omówienia, dwa zdania na temat podstawy materialnej gry - zasobów przyporządkowanych każdemu z pół planszy (np. z pół zbożem złotem malowanych zbieramy zboże, z hal ze stadkami śnieżnorych owieczek - wełnę, z lasów - drewno, z kopalni zaś - rudę lub złoto). Dobroć tym przypisane są liczby od 2 do 12, tak by dało się je "wydobyć" dwiema sześciennymi kośćmi i następnie wykorzystać ich kombinacje do zakupu materialnych dowodów potęgi np. wioski i miast poszerzających kontrolowane terytorium (zbierać surowce można jedynie z pół przylegających do własnych osad), wytyczenia najdłuższego szlaku handlowego, zgromadzenie największej liczby kart typu rycerz itp.



I to z grubsza tyle - reszta, czyli losy każdej z rozgrywek, zależą od człowieka. Ścisłej zaś, jego doświadczenia i... tego, czyściszcie mu sprzyja. Te ostatnie elementy są niezbędne, gdyż po prostu trudno zebrać w odpowiednim, czytaj, krótkim, czasie odpowiednią ilość odpowiednich surowców, zwłaszcza że otrzymuje się je jedynie z pół przylegających do własnych osad. Wtedy też dochodzi do tego, co najprawdopodobniej w Catanie najzabawniejsze - do kontaktów handlowych pomiędzy graczami! Mało zabawne? Zatem wyobraźcie sobie tylko wzajemne przedstawianie ofert wymiany, przebieganie ich, rozbijanie tworzących się spontanicznie sojuszy... Nawiasem mówiąc, z tego też powodu, jakkolwiek scenariusze i kampania dla pojedynczego gracza są w stanie dobrze bawić (głównie ze względu na zróżnicowanie planszy i celów), gra rozwija skrzydła dopiero w trybie walki przeciw innym żywym (do 4 graczy naraz). Wtedy też dopiero można w pełni odczuć, czemu ludzie grają w Catanu do dzisiaj!

Dlaczego więc ocena nie wyższa niż 8? Z dwóch bardzo prostych powodów: nie podobają mi się niezbyt dokładna instrukcja i help, a trudno z początku zorientować się np. w niuansach handlu z bankiem, ostatniej desce ratunku dla tych, z którymi nikt nie chce wymienić zasobów, oraz - przyczyna druga - męcząca na dłuższą metę oprawa audio; a ściślej: zapełniona muzyką i powtarzające się (zabawne początkowo) przekomarzania handlowych graczy. Jeśli jednak pominąć te dwa mankamenty, Catan: Pierwsza Wyspa jest produktem wartym polecenia. Doskonały pomysł, bardzo dobra oprawa graficzna (zwłaszcza niezwykle szczegółowe zbliżenia mapy), lecz nade wszystko porażający "zabawowy" magnetyzm nie pozwalający ode-rwać się od komputera sprawiają, że - jak dla mnie - Wyspa Czerwonego Słońca to idealne trafienie w dziesiątą... ósmkę!

Producent: Funatics Development. Dystrybutor: TopWare Poland. Internet: catan.topware.pl. Wymagania: P200, Windows, 32 MB, 160 MB wolnego miejsca na dysku. Akcelerator: wskazany. Bardzo dobra komputerowa adaptacja znakomitej gry planszowej. Świetna oprawa graficzna (zoomy!). Wersja audio - niezbyt szczegółowa instrukcja i in-game help.

10/2001

3

Producent: Brainchild Studios. Dystrybutor: nieznany. Internet: www.hateful-chris.com. Wymagania: P 200, 32 MB RAM, WIN 95/98, 4xCD, karta dźwiękowa. Akcelerator: niewymagany.

kolorowa grafika

co chwila coś się wyczuje nie jest bynajmniej zabawne cała gra to jedna wielka porażka

0



# REDFACTION

Nie jesteście przypadkiem znużeni czytaniem dzienniczo do siebie podobnych recenzji? My, szczerze powiedziawszy, mamy ochotę napisać coś niekonwencjonalnego. Niestety z przyczyn od nas niezależnych (choćby czas) nie możemy sobie na to zbyt często pozwolić. Tym niemniej teraz postanowiliśmy poświęcić wolny czas i zamiast spędzić weekend z dala od komputera, namiętnie graliśmy w Red Faction, aby opisać tę grę jak najdokładniej, specjalnie z myślą o was. Poniższa recenzja powstała w bardzo prosty sposób - via mail. Staraliśmy się każdy element gry omówić tak, aby Red Faction zostało "prześwietlone" pod każdym możliwym kątem, ale również by zbyt nie zamotać. Miłej lektury...

## Eld ^RavenClaw^ vs. Ghost

### Fabula

**Ghost:** Dokonała się kolonizacja Marsa. Na planecie ściągają na nią setki mężczyzn zwabionych perspektywą łatwego zarobku. Niestety rze-

czywistość jawi się nie tak różowo. Nasz bohater, Parker, po przybyciu zostaje wcielony w szeregi górników. Mieszka wraz ze współtowarzyszami w wielo-

osobowych barakach i jest zmuszany do ciężkiej wyrobniczej pracy. Setki strażników w brutalny sposób nadzorują ich poczynania. Jakby tego było mało, wśród mieszkańców kolonii górniczej szerzy się tajemnicza śmiertelna choroba nazywana "plagą". Jedyną nadzieją staje się dla nich Eos i ruch wyzwolenia.

**Eld:** Prawdopodobnie panowie pracujący nad fabułą są fanami mojego ukochanego Edge Of Sanity, skoro wymyślili taki skrót - EOS, che, che, che. Tak przedstawiona fabuła od razu mnie wciągnęła. Co ciekawe, w tej, jakby nie było, poważnej grze pojawia się również szczypta humoru. Zabił mnie jeden monolog Hendrixa, gdy powiedział: "Parker, spokojnie, tylko bez paniki", by po chwili dorzucić "Teraz już możesz panikować. W twoją stronę zmierza patrol".

### Rozgrywka

**Eld:** Od kilku dobrych miesięcy docierały do nas od producentów informacje, jak wiekopomnym dziełem będzie Red Faction - że to właśnie ta gra zmieni na zawsze oblicze shooterów. Miało się tak stać



między innymi dzięki sporej ilości nowalijek w rozgrywce. Jedną z nich miała być bogata interakcja z otoczeniem.

**Ghost:** Interakcja jest - w niektórych momentach nawet duża, z kolei w innych żenująco mała. Możemy korzystać z różnorodnego typu pojazdów. I to nie tylko tych, które jeżdżą, ale również latających, a nawet z łodzi podwodnej. I żeby już było całkiem ciekawie - pojazdy te są uzbrojone. Niektóre nawet w dwa rodzaje broni. Innym interesującym elementem jest omijanie zablokowanych drzwi czy wrót, a robimy to, wybijając tunele w ścianach za pomocą ładunków wybuchowych czy rakiet. Podoba mi się też ładnie zrobiony efekt tłuczonych szyb.

**Eld:** To wszystko prawda, jednak po kilkudziesięciu minutach, gdy już pierwsze emocje opadną, można dostrzec pewne uchybienia. Wystarczy cofnąć się do poprzednich lokacji, aby je zauważyć. Kiedyś zdarzyło mi się wrócić dwie lokacje do tyłu i, o dziwo, szyby, które wcześniej wybiłem, strzelając do strażnika, były nienaruszone. Innym razem drzwi, które potraktowano przed kilkunastoma minutami raketami, były całe. Ponadto znikają niektóre ciała czy inne przedmioty. Mam także zastrzeżenia co do pojazdów. Część z nich kosztownie wolno się obraca.

**Ghost:** Niestety muszę się z tymi faktami zgodzić i jeszcze dodać coś od siebie. Otóż w jednym z pomieszczeń magazynowych trafiłem na stos skrzyń, a obok nich na pięć beczek z jakimś łatwopalnym świństwem. Strzeliłem, beczki wybuchły, a stojąca obok skrzynia zamiast zmienić się w drzazgi wielkości zapalki, nawet nie była osmalona. Podobnie było ze strażnikiem stojącym obok potężnego zbiornika. Zbiornik efektywnie eksplodował, a strażnik nadal do mnie naparzał, właściwie jakby nietknięty. No i lampy. Można je rozwalić, ale praktycznie nie ma to niestety żadnego wpływu na



oświetlenie planszy. No i wada największa - brak bullet time'u (Max Payne). ;)

**Eld:** Według mnie to akurat zaleta Red Faction. Słabo mi się robi, gdy idę do kina i w każdym jednym filmie przez dziesięć minut oglądam bullet time w wykonaniu głównych bohaterów. Nie chciałbym, aby to samo miało miejsce w grach komputerowych. Jakoś mi ciężko sobie wyobrazić HoM&M IV czy FIFA 2002 z tym trybem - che, che, che. Po stronie wielkich zalet zapisałbym również edytor poziomów dołączony do gry. Banalnie prosty w obsłudze i pozwala na tworzenie naprawdę wspaniałych plansz. A propos poziomów, czy podczas gry nie brakowało ci czegoś?

**Ghost:** Wiesz, masz rację. Zabrakło jednego elementu, który jest tak mocno eksponowany w shooterach FPP. Nie mogłem uwierzyć, że tu go nie ma. Brakuje MAPY. Zaskakujące. Choć z drugiej strony, droga nie jest skomplikowana i da się jakoś bez tego grać.

**Eld:** No właśnie, nie jest to jakiś wielki minus. Plansze, choć rozbudowane, bynajmniej nie są pogmatwane - nie można się zgubić.

**Ghost:** Choć czasem trzeba się trochę rozglądać i chwilę pogłównkować, jak pójść dalej. Jednak umiejętność logicznego myślenia i spostrzegawczość pozwolą nam bez trudu odnaleźć przejście do następnej lokacji. A jak ci się podobał motyw wspinania się na ogrodzenia i rusztowania, nie zaś tylko na schody czy drabiny? Ja przyjałem to rozwiązanie z dużą radością.

**Eld:** Faktycznie jest to duża zaleta Red Faction. W ilu to grach musiałem omijać jakieś ogrodzenie z siatki - głowa boli. A tutaj bez problemu mogę pokonać ogrodzenie, czy wspiąć się po czymkolwiek.

**Ghost:** Fabuła w grze jest zbyt liniowa, ale to chyba wada większości gier tego gatunku.

**Eld:** Ja bym raczej powiedział, że jest to choroba wszystkich shooterów, których akcja toczy się w przyszłości. Jednak, powiedzmy szczerze, FPP są od strzelania, a nie od podziwiania inwencji twórczej autorów fabuły. Ciężko by było pogodzić oba te elementy.

**Ghost:** Myślę, że trudność rozgrywki i jednocześnie atrakcyjność podniosłaby konieczność wymiany butli z tlenem. Zabrakło mi tego elementu. Z kolei



wydało mi się ciekawe to, że na pokładzie statku kosmicznego zmieniono grawitację, przez co skakanie oraz spadanie było intrygujące.

**Eld:** Och, nie tylko wówczas zmienia się "zachowanie" Parkera. Wystarczy wziąć na plecy któregoś z zabitych wrogów, by odczuć jego ciężar na własnych barkach. Swoją drogą, nie jest to jedyne nawiązanie do Thiefa, nie sądzisz?

**Ghost:** Jasne. Myślę, że duży ułkon w stronę Thiefa stanowi misja we wrogiej bazie, gdzie Parker bez skafandra, w białym kitlu i mając do dyspozycji tylko pistolet z tłumikiem, musi przejść spory kawał drogi. I dla utrudnienia nie może podchodzić ani za blisko strażników, ani kamer. Bo gdy to robi, bach, i koniec cichej akcji. Wokoło robi się gęsto od pocisków. Czyli mamy do czynienia ze

**Eld:** Pytasz mnie, jak mi się to podoba? Odpowiem na to tak, że gdy w kopalni dorwałem się do maszyny kopiącej, to z demonicznym usmiechem wybijałem dziury w ścianach i rozjeżdżałem biednych żołnierzy. Naprawdę świetny pomysł, choć nie nowy. Już bodaj w Tomb Raider 4 mogliśmy jeździć na motocyklu. Jednak w Red Faction zostało to wykorzystane na większą skalę, a poza tym te maszyny są uzbrojone!

**Ghost:** Znalazłem też coś dla miłośników interakcji, tłuczonego szkła i testowania giwer. To coś na płycie nazywa się "glasshouse". Szkoda tylko, że takie krótkie. A jakie są twoje wrażenia?

**Eld:** Zawsze gdy widzę na jakimś filmie, jak kolo z bejzbolem wybija szyby, to cieknie mi ślinka na coś takiego. Dlatego raczej nietrudno sobie wyobrazić, jak wielką frajdę sprawiło mi zdemolowanie planszy z milionem szyb.

**Ghost:** Eeeee, z tym milionem to przesada. Ale podobało mi się to, że włazi się do środka budowli i z karabinem ustawionym na ciągły ogień strzela gdzie popadnie, a odłamki szkła spadają całymi kaskadami. Super.

**Eld:** Żeby jeszcze kaleczyły tego, na kogo lecą, to już bym całkiem "wymieł".

## Zachowanie przeciwników i NPC

**Ghost:** Wrogowie zachowują się przyzwoicie. Jak już cię zauważą, nie czekają, aż ich namierzysz snajperką, ale cofają się, chowają za załomami, przykrywają i ogólnie są w ciągłym ruchu. Z kolei cywile zachowują się schematycznie. Najczęściej uciekają z krzykiem i ściągają na naszego bohatera uwagę strażników.

**Eld:** Chyba że masz schowaną broń. Wtedy sanitariusze leczą Parkera, a pozostali NPC ignorują. Wracając na moment do zachowania strażników - warto nadmienić, iż ranni nieraz uciekają z krzykiem lub zaczynają błagać o litość. Raz zdarzyła mi się również dość zabawna sytuacja. Podszedłem do drzwi, trzymając w rękach ładunek wybuchowy. Otworzyły się i przede mną stanął koleś z pałąk w rękach. Odruchowo wcisnąłem lewy klawisz myszy i rzuciłem w strażnika materiałem wybuchowym. Facet z wrzaskiem zaczął uciekać w drugą stronę. Drzwi się zamknęły, rozległ się wybuch.

## Arsenal

**Eld:** W tym przypadku ciekawostką jest podział broni na cztery grupy. Jest więc broń na dystans bezpośredni, broń ciężka, specjalna oraz półautomatyczna. Mnie, jako zatwardziałego piromana, autorzy natychmiast kupili miotaczem płomieni. Skłamałbym, że ta zabawka mnie nie podjarzała - che, che, che.

**Ghost:** A dwa karabiny z trybem snajperskim? Albo ciężki karabin maszynowy? Mnie akurat miotacz jakoś nie zafascynował.

**Eld:** To widocznie kwestia gustu. Mnie bardzo się podobało, gdy podpalony przeciwnik z wrzaskiem miotał się w agonii. (Tu powinien pojawić się czerwony migoczący napis: "autor tych słów WCALE nie

pochwala przemocy - a już na pewno w takim stężeniu.) :) Może to i jest makabryczne, lecz fajnie, tym bardziej że wpadając na płonącego wroga, można się porządnie poparzyć.

**Ghost:** Ja z kolei uważam, że tylko jeden model wyrzutni raketowej to trochę za mało.

**Eld:** Ha! Ponownie się nie zgodzę. Po pierwsze, Parker to nie muł juczny, po drugie - to już by była zbyt duża sieczka. W dodatku są przecież miny czy granaty, tak więc nie narzekaj.

**Ghost:** Podobało mi się też, że broń różniła się nie tylko wyglądem, ale również sposobem obsługi - zarówno czasem przeładowania, jak i szybkostrzelnością oraz celnością. Taki np. ciężki karabin z bliska jest morderczy, ale na większe odległości ma makabryczny rozrzut, a załadowanie nowej taśmy trwa i trwa, i trwa.

**Eld:** Podobnie jak wyrzutnia rakiet. Kiedy sobie przypomnę, w jakim tempie waliło się w pierwszym Quake'u, śmiać mi się chce. W Red Faction trwa to na tyle długo, aby Parkera zdążył rozsmarować na ścianie jakiś blaszany przeciwnik.

## Grafika

**Ghost:** Po tym, co zobaczyłem w Maxie Paynie, już niewiele rzeczy jest w stanie mnie zaskoczyć. I tak było tym razem. Grafika jest ładna i solidnie wykonana. Widać, że twórcy włożyli w to trochę pracy. Zarówno lokacje, jak i giwery, postacie czy pojazdy stoją na wysokim poziomie.

**Eld:** Właśnie, zadbano o najdrobniejsze szczegóły, jak chociażby wyświetlacze ilości pocisków na broniach. Nie można nic zarzucić dziur po pociskach, rozbrzyżanej krwi i tym podobnym specjałom.

**Ghost:** Cała gra działa dosyć szybko i płynnie, nawet na niezbyt wypasionym sprzęcie.

**Eld:** To bez wątpienia duże zalety.

**Ghost:** Choć do uzyskania najlepszych efektów przydałby się raczej przyzwoity sprzęt. Jak na mój gust, producenci mogliby też dostawić trochę przedmiotów urozmaicających otoczenie. Trochę więcej komputerów, stołów i jakichś akcesoriów we wnętrzach, więcej roślinności, kryształów czy formacji skalnych w podziemiach.

**Eld:** Przesadzasz, według mnie grafika jest śliczna. Aczkolwiek można się przyczepić do kilku rzeczy, jak chociażby wygląd wody. Natomiast to, co dzieje się pod wodą, budzi mój szczerzy zachwyt. Podwodne eksplozje są wręcz cu-

downe, wyglądają dokładnie tak jak powinny, czyli przypomina to normalny wybuch, lecz puszczony od końca z taśmy filmowej - tzn. implozje. Szkoda tylko, iż po eksplozji pozostaje w wodzie niezbyt ładna sterta złomu. Pięknie prezentują się również bąbelki powietrza. To musicie zobaczyć!

## Muzyka i dźwięk

**Eld:** Niezmiernie mi trudno ustosunkować się jednoznacznie do muzyki. Chociażby dlatego, że pojawia się ona sporadycznie. Podczas grania do naszych uszu docierają jedynie odgłosy otoczenia, a gdy pojawia się muzyka, to pełni rolę wybitnie drugoplanową - mający gdzieś daleko w tle. Utwory prezentują zróżnicowany poziom, czyli jedne są bardzo dobre i wprowadzają odpowiedni klimat, inne kiepskie i zupełnie nie wpadają w ucho.

**Ghost:** Według mnie jedną z cech muzyki w takich grach powinna być jej dyskretne obecność, co znaczy, że powinna w jakiś sposób podkreślać nastrój chwili czy danej lokacji. Nie powinna natomiast drażnić lub przeszkadzać. W Red Faction tak właśnie jest. Natomiast gdy przystanie się na chwilę i wsłucha w

tematy muzyczne zamieszczone w grze, stwierdzić można, że są ciekawe, choć nie powalają na kolana. Z kolei dźwięki są bardzo udane. Trzask tłuczonego szkła pod butami, wystrzały, pomrukiwanie silników pojazdów, odgłosy torped.

**Eld:** To prawda, co do dźwięków nie można mieć najmniejszych zastrzeżeń. Wszystkie brzmią dokładnie tak, jak powinno, ale zapomniałem wspomnieć o

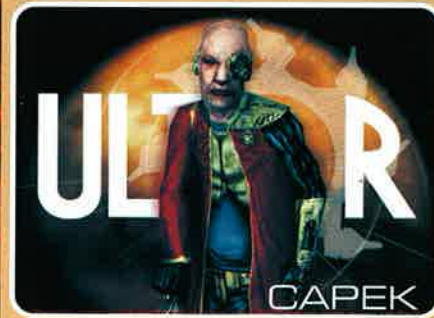
### Główne postacie



**Masako** - dowodzi strażą Ultoru. Od kilkunastu lat zabija na zlecenie korporacji. Na Marsa trafiła trzy miesiące temu. Stosuje tu takie same zasady jak na Ziemi, czyli bezlitośnie tępi wszystkich, których wskaże Capek.



**Eos** - tajemnicza przywódczyni rebeliantów. Nie potrafi myśleć o wrogach jak o ludziach, którzy pracują dla Ultoru, zabijają górników. Chce poznać tego, który stoi za przyczyną pojawienia się Plegue, i zabić go. Rozczarowana tym, co się dzieje, zakłada organizację o nazwie Red Faction, którą złośliwi nazywają "Dead Faction". Podczas regularnych spotkań Eos zostaje wybrana na przywódcę.

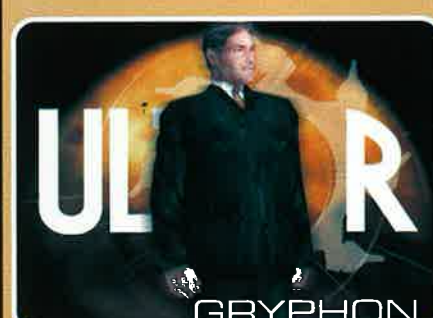


**Capek** - szef naukowców Ultoru. Wyruszał na Marsa z zamiarem spełnienia swych ambicji naukowych. Chciał odkrywać nowe rzeczy, pragnął zasłynąć jako naukowiec. Z czasem ambicje zaczynały go przerastać i staje się okrutnym narzędziem w rękach szefa Ultoru.

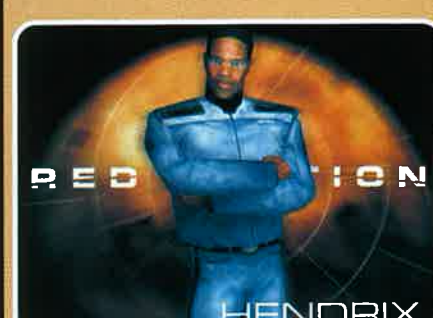
### Główne postacie



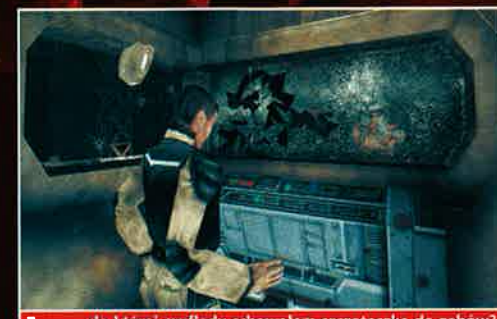
**Parker** - kierujemy poczynaniami tego faceta. Mieszkający w Chicago młodzieniec stał się ofiarą popularnego hasła "Przyleć na Marsa, pomóż zbudować Nowy Świat!". A przecież jako syn znanych i szanowanych lekarzy zdobył staranne wykształcenie. Dostał właśnie list, w którym otrzymał potwierdzenie przyjęcia go na studia w Harvardzie, gdy doszedł do wniosku, że czas zrobić coś ze swym życiem. Zatem podpisał kontrakt z Ultorem i wyruszył na Marsa. Wkrótce jednak okazało się, że kopalnie Ultoru bardziej przypominają kamieniołomy dla skaźników - ludzie są tam traktowani niczym niewolnicy, a w dodatku szerzy się choroba zwana Plague. Wtedy to właśnie w życiu Parkera pojawia się Eos.



**Gryphon** - jeden z ludzi kierujących pracami Ultoru. Przybył na Marsa zaledwie kilka miesięcy wcześniej. Podobnie jak Parker, nie jest zadowolony z pobytu na planecie. Dym, pył, choroby oraz widok strażników nie nastroja go optymistycznie. Miała to być jego wymarzona praca - z punktu widzenia odległej Ziemi Mars jest rajem, a on miał być numerem 2 na tej planecie. Już w czasie podróży, studiując przeróżne statystyki Ultoru, zdał sobie sprawę, że przybywają tam tysiące górników, a żaden z nich nie wraca na Ziemię. Później sprawy gmatwają się jeszcze bardziej.



**Hendrix** - jego rodzice od dawna pracowali dla korporacji i Hendrix nigdy nie usłyszał złego słowa o Ultorze. Po ukończeniu studiów zdecydował się zostać pracownikiem kopalni - był technikiem oraz czoradziem komputerowym, czyli hakerem. Kilka razy włamał się do systemu Ultoru i błyskawicznie poznał jego tajniki. Od początku obserwuje też z ukrycia zmagania Eos z Ultorem. Wie, kim ona jest, i wie, że Ultor zna tajemnicę Eos. Z początku jednak trzyma się z boku i dopiero po śmierci rodziców jego nastawienie się zmienia.

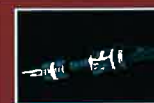


skradaniem, niszczeniem kamier i ich usuwaniem chroniarzy.

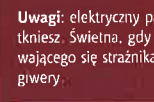
**Eld:** W Thiefie kamer raczej się nie niszczyło - che, che, che. Ale faktem jest, że autorzy nie ograniczyli się do bezzmyślnego rabanki i są misje, w których należy częściej ruszać głową niż giwerą.

**Ghost:** A jak oceniasz pojazdy i działka? Autorzy sporą część pracy poświęcili na ten tryb gry. Przyznam, że ja byłem zachwycony. Nie dość, że jeździsz, pływasz czy lataasz, to jeszcze usuwasz przeszkody z pomocą uzbrojonego pojazdu. A w przypadku pojazdów na kołach czy gąsienicach albo dżipa, gdzie możemy wpakować się albo za kierownicę, albo na platformę z działkiem - rewelka. Podobnie działka, które tu i ówdzie spotykamy na planszy - jedno nawet z eksplodującymi pociskami. :)

### Uzbrojenie



**Nazwa:** Control Baton  
**Amunicyja:** baterie  
**Zasięg:** krótki  
**1 tryb ognia:** pałka  
**2 tryb ognia:** wstrząs elektryczny

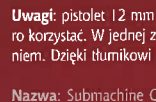


**Nazwa:** Riot Shield  
**Amunicyja:** brak  
**Zasięg:** brak  
**1 tryb ognia:** zasłona  
**2 tryb ognia:** brak

**Uwagi:** tarcza. Ta przezroczysta rzecz osłania przed ogniem wrogów. Przyda się, gdy po wyczerpaniu amunicji chcemy podejść do jakiegoś miejsca w pomieszczeniu i mimo ostrzału w miarę bezpiecznie wziąć potrzebny przedmiot.



**Nazwa:** 12 mm Pistol  
**Amunicyja:** pociski 12 mm, 16 w magazynku  
**Zasięg:** krótki i średni  
**1 tryb ognia:** pojedynczy strzał  
**2 tryb ognia:** założenie lub zdjęcie tłumika

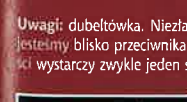


**Nazwa:** Submachine Gun  
**Amunicyja:** pociski 12 mm, 30 w magazynku, lub ostre pociski 5,56 mm o podwyższonej możliwości penetracji pancerza, 20 w magazynku  
**Zasięg:** krótki i średni  
**1 tryb ognia:** strzelanie automatyczne  
**2 tryb ognia:** przełączanie magazynków

**Uwagi:** karabin maszynowy. Ciekawa broń. Lekka, szybkostrzelna, z dwoma rodzajami amunicji. Jedną z lepszych w walkach na krótkie dystanse. Trzeba tylko uważać, aby nie strzelać zbyt długimi seriami, bo szybko zużyjemy amunicję.

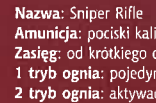


**Nazwa:** Automatic Shotgun  
**Amunicyja:** patrony 10 mm, 8 w magazynku  
**Zasięg:** krótki i średni  
**1 tryb ognia:** podwójny strzał  
**2 tryb ognia:** seria powtarzających się co 0,15 sekundy strzałów

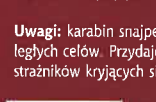


**Nazwa:** Assault Rifle  
**Amunicyja:** ostre pociski 5,56 mm o podwyższonej możliwości penetracji pancerza, 42 w magazynku  
**Zasięg:** od krótkiego do dalekiego  
**1 tryb ognia:** krótka seria (3 pociski) co 0,75 sekundy  
**2 tryb ognia:** ogień ciągły

**Uwagi:** karabin bojowy. Jedną z częściej używanych broni. Głównie ze względu na uniwersalność i dużą przydatność zarówno przy walkach na krótkim dystansie, jak i ostrzeliwaniu celów z większej odległości.



**Nazwa:** Sniper Rifle  
**Amunicyja:** pociski kalibru 0,50, 6 w magazynku  
**Zasięg:** od krótkiego do bardzo odległego  
**1 tryb ognia:** pojedynczy wystrzał  
**2 tryb ognia:** aktywacja i dezaktywacja celownika optycznego, przytrzymanie daje płynne powiększenie

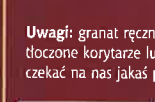


**Nazwa:** Remote Charge  
**Amunicyja:** brak  
**Zasięg:** krótki  
**1 tryb ognia:** przymocowanie i detonacja ładunku  
**2 tryb ognia:** brak

**Uwagi:** ładunek wybuchowy. Nie lekceważcie tej broni. Przydaje się aż nazbyt często. Oprócz walorów bojowych pozwala na wyrażanie przeżyć i chodników, nie wspominając o zastawianiu pułapek na lekkomyślnych strażnikach.



**Nazwa:** Grenade  
**Amunicyja:** brak  
**Zasięg:** krótki  
**1 tryb ognia:** wybucha przy zetknięciu z celem  
**2 tryb ognia:** wybucha z 4-sekundowym opóźnieniem



**Nazwa:** Flame Thrower  
**Amunicyja:** zbiorniki paliwa  
**Zasięg:** krótki i średni  
**1 tryb ognia:** strzał 4-metrowym płomieniem  
**2 tryb ognia:** odłączenie zbiornika i rzuwanie go, co daje efekt bomby zapalającej

**Uwagi:** miotacz ognia. Przydatny zwłaszcza w zatłoczonych miejscach i tam, gdzie nie chcemy zniszczyć np. działka obsługiwane przez wroga (po to, żebyśmy mogli z niego za chwilę skorzystać).





kwestii mówionych. Co by nie rzec, postacie mówią bardzo miły głosami, a tembr pana podkładającego głos w filmie wprowadzającym jest po prostu wyśmienity. (Mówimy - jakby kto pytał - o wersji angielskiej gry.)

**Ghost:** Szkoda tylko, że postacie wrogów i NPC-ów są dosyć mało-mówne i monotematyczne.

**Eld:** Ponownie muszę się zgodzić, lecz przy okazji taka uwaga - nie jest to Baldur's Gate lub inny erpeg. Tutaj najważniejsza jest akcja, a nie to, czy koleś siedzący przy komputerze na dziesiątej planzynie wykład na temat technologii procesorów AMD.

**Ghost:** W zasadzie tak, ale (znowu powróć do Maxa Payne'a) można było sprawić, by strażnicy cieszyli nas ciekawymi, a częstokroć nawet zabawnymi gadkami czy dialogami.

**Eld:** Jak widać, nikomu nie można dogodzić w 100%. Jeśli jednak wymagasz, aby każda z postaci biorących w grę udział wypowiadała kilka tysięcy słów, to jednak pragnę przypomnieć - gra zajmowałaby pięć płyt.

**Ghost:** Nie wydaje mi się. Może zwiększyłaby się o kilkadziesiąt mega plików MP3 - myślę, że nie więcej.

## Multiplayer

**Ghost:** Dzięki pewnym rozwiązaniom i pomysłom tryb multiplayer wkracza w nowy wymiar. Koniec z kryciem się i kłopotowaniem - dzięki skanerowi jedna z gier pokazuje ci nie tylko przeciwników, ale i ściany, które nie są ścianami. Ba, nie tylko pokaże - pozwoli ich ustrzelić! A co powiecie na niszczenie ścian? Gdy kumpel kryje się za ścianą czy załomem muru, jak go wyłuskać? Nic prostszego! Jedną rakietą i mamy dziurę w murze. Mało tego, nawet musimy wykorzystywać możliwość niszczenia przeszkód, gdyż czasem jest to jedyna droga, aby dostać się do bonusów ukrytych na planzynie. Jeszcze wam mało? Więc proszę bardzo - w niektórych planzjach można niszczyć podłogi. I co? Łączący kilka pięter w górę przeciwnik nie spodziewa się eksplozji pod nogami spowodowanej celnym strzałem z wyrzutni, a tym bardziej upadku z dużej wysokości. Szkoda tylko, że nie funkcjonuje jeden drobny gadżet. Otóż na jednej z planzj jest szklany sufit. Przeciwnik chce przebiec przez salę, krótka seria w szklany sufit i spada na niego gęsty deszcz odłamków, niestety nie robią mu najmniejszej krzywdy.

**Eld:** W zasadzie to powiedziałeś już wszystko o trybie przeznaczonym dla wielu graczy. Od siebie dodam tylko, że plansze multiplayerowe świetnie pomyślano - na graczy czeka całe mnóstwo zabawy. Świetne są zwłaszcza te, na których znajdują się rozsuwane drzwi. Łatwo napotkać niespodziankę w postaci lufy wymierzonej prosto w głównego bohatera.

## Podsumowanie

**Eld:** Tak, wytkamy Red Faction te drobne błędy, przeplatając je uwagami o zaletach, a czytelnik gotów pomyśleć, że jest to gra w jakimś stopniu nieudana. Tymczasem tak nie jest. Doprawdy mamy do czynienia ze znakomitym shooterem i w dużym stopniu nowatorskim - jest to na pewno jeden z najlepszych FPP w dziejach blaski. Wymienione przez nas wady są raczej efektem naszej docieklivosti. Mam nawet wrażenie, że obaj urządziliśmy konkurs pt. "kto znajdzie więcej buraczków", podczas gdy Red Faction ma przynajmniej wręcz przewagę zalet i nowalijek. Gdy się do niego zasiądzie, macie już kilkanaście najbliższych dni i nocy z głową. Dostaniecie broni, daleko posuniętą interakcją, nietuzinkową oprawę graficzną, dość interesującą i różnicowane zadania. Długo bym mógł wymieniać to, co mi się podoba w Red Faction. Jestem natomiast ciekaw twojego zdania.

**Ghost:** Podziwiam w pełni twoją opinię. Gra jest świetna. Wciąż walcimy od razu. Opisanie przez nas błędów i niedoróbki to zaledwie drobna i w zasadzie nieznacząca wada programu. Cała reszta wrażeń składa się na spory plus. I choć gra nie jest przełomowa, tak jak obiecywali producenci w zapowiedziach, to jednak w połączeniu z niską ceną stanowi bardzo łaskomy kąsek dla wszystkich graczy. A dzięki paru ciekawym pomysłom wnosi do trybu multiplayer nowe wrażenia i w znaczny sposób może zmienić styl prowadzenia rozgrywki.

## Spolszczenie

Gra nie zostanie spolszczona. Choć może to być mankament, niesie też ze sobą pewne zalety - wydanie Red Faction w Polsce nastąpi szybciej - przełom września i października - kilka dni po światowej premierze. Ponadto niska cena - 49 zł!!! Powstaje również oficjalna polska strona tej gry.

PS I jak wypadł nasz eksperyment? Jeśli wam się podobało, zasypcie mailami Naczelnego, a może w przyszłości podobne recenzje pojawią się ponownie.



**Nazwa:** Precision Rifle  
**Amunicyja:** pociski eksplodujące 5,56 mm, 20 w magazynku  
**Zasięg:** daleki  
**1 tryb ognia:** ogień półautomatyczny  
**2 tryb ognia:** aktywacja i dezaktywacja celownika optycznego, przytrzymanie daje płynne powiększenie

**Uwagi:** karabin precyzyjny. Podobny do snajperki, ale z dodatkowymi zaletami. Pierwsza to większa liczba pocisków w magazynku, a druga to eksplodująca amunicyja, która pozwala niszczyć opancerzone cele.

**Nazwa:** Rocket Launcher  
**Amunicyja:** 15-centymetrowe rakietki eksplodujące, 6 w pakiecie  
**Zasięg:** średni i daleki  
**1 tryb ognia:** odpalenie niekierowanego pocisku, przy przytrzymaniu powtarzanie odpalenia co 2 sekundy  
**2 tryb ognia:** włącza tryb termicznego poszukiwania celu

**Uwagi:** wyrzutnia rakiet. Nie używamy przy bezpośrednich starciach. Najlepiej wykazuje przydatność przy walkach z robotami, choć strażnicy ukryci za osłonami przestają dzięki niej być groźni.



Revolucja na czerwonej planecie

# timsoft

## SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

### nowinki

### kody do gier

### linki

### recenzje

### solucje

### forum

## TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

Prowadzimy także sprzedaż **Hurtową**.

Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt e-mail'em: [hurt@timsoft.pl](mailto:hurt@timsoft.pl)



(0-94) 346-11-59

e-mail: [sklep@timsoft.pl](mailto:sklep@timsoft.pl)

Gony w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 20 października 2001. Termin realizacji 3-14 dni. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł. Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: [www.timsoft.pl](http://www.timsoft.pl). Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem C-11 na adres: TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.

<b>CENNIK GIER PC CD-ROM</b> <b>N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hit</b> <b>3 W 1 PL</b> 29,95 <b>A.D. 2044 PL</b> 24,90 <b>Adi i First Banana 2 PL</b> 49,90 <b>Adi i First Banana PL</b> 49,90 <b>Age of Empires 2 - poradnik PL</b> 169,00 <b>Age of Wonders PL</b> 24,99 <b>Albia PL</b> 24,99 <b>Albia: Dogfighter PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 2 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 3 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 4 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 5 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 6 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 7 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 8 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 9 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 10 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 11 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 12 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 13 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 14 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 15 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 16 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 17 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 18 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 19 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 20 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 21 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 22 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 23 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 24 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 25 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 26 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 27 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 28 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 29 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 30 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 31 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 32 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 33 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 34 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 35 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 36 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 37 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 38 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 39 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 40 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 41 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 42 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 43 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 44 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 45 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 46 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 47 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 48 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 49 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 50 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 51 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 52 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 53 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 54 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 55 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 56 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 57 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 58 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 59 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 60 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 61 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 62 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 63 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 64 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 65 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 66 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 67 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 68 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 69 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 70 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 71 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 72 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 73 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 74 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 75 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 76 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 77 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 78 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 79 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 80 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 81 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 82 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 83 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 84 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 85 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 86 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 87 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 88 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 89 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 90 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 91 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 92 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 93 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 94 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 95 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 96 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 97 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 98 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 99 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 100 PL</b> 24,99	<b>Albia: Tycoon 101 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 102 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 103 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 104 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 105 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 106 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 107 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 108 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 109 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 110 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 111 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 112 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 113 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 114 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 115 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 116 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 117 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 118 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 119 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 120 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 121 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 122 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 123 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 124 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 125 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 126 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 127 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 128 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 129 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 130 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 131 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 132 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 133 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 134 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 135 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 136 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 137 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 138 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 139 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 140 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 141 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 142 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 143 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 144 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 145 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 146 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 147 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 148 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 149 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 150 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 151 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 152 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 153 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 154 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 155 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 156 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 157 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 158 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 159 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 160 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 161 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 162 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 163 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 164 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 165 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 166 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 167 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 168 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 169 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 170 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 171 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 172 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 173 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 174 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 175 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 176 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 177 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 178 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 179 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 180 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 181 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 182 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 183 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 184 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 185 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 186 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 187 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 188 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 189 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 190 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 191 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 192 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 193 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 194 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 195 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 196 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 197 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 198 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 199 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 200 PL</b> 24,99	<b>Albia: Tycoon 201 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 202 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 203 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 204 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 205 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 206 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 207 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 208 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 209 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 210 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 211 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 212 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 213 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 214 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 215 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 216 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 217 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 218 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 219 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 220 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 221 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 222 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 223 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 224 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 225 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 226 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 227 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 228 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 229 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 230 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 231 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 232 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 233 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 234 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 235 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 236 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 237 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 238 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 239 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 240 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 241 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 242 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 243 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 244 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 245 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 246 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 247 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 248 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 249 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 250 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 251 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 252 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 253 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 254 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 255 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 256 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 257 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 258 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 259 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 260 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 261 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 262 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 263 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 264 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 265 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 266 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 267 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 268 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 269 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 270 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 271 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 272 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 273 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 274 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 275 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 276 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 277 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 278 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 279 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 280 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 281 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 282 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 283 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 284 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 285 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 286 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 287 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 288 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 289 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 290 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 291 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 292 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 293 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 294 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 295 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 296 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 297 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 298 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 299 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 300 PL</b> 24,99	<b>Albia: Tycoon 301 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 302 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 303 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 304 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 305 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 306 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 307 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 308 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 309 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 310 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 311 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 312 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 313 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 314 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 315 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 316 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 317 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 318 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 319 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 320 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 321 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 322 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 323 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 324 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 325 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 326 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 327 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 328 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 329 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 330 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 331 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 332 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 333 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 334 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 335 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 336 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 337 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 338 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 339 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 340 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 341 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 342 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 343 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 344 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 345 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 346 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 347 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 348 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 349 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 350 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 351 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 352 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 353 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 354 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 355 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 356 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 357 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 358 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 359 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 360 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 361 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 362 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 363 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 364 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 365 PL</b> 24,99 <b>Albia: Tycoon 366</b>
---	--	--	---



GATUNEK: CRPG

# ARCANUM

## OF STEAMWORKS & MAGICK OBSCURA

Zamieszanie wokół premiery Arcanum było wielkie. Jeszcze przed narodzinami okrzyknięto go duchowym następcą Fallouta, podkreślano, że trzon twórców Troiki stanowią osoby właśnie za sukces Fallouta odpowiadające. I jeszcze to intrygujące połączenie magii i techniki znanych z Tolkiena ras oraz dziewiętnastowiecznego społeczeństwa. I całkowita swoboda w kreowaniu własnego bohatera. I wielki teren gry. I sięgająca tysiąclecia wstecz legenda o reinkarnacji potężnego elfiego maga, który powróci, by raz jeszcze stoczyć walkę ze Złem. I... wystarczy. Zapowiadano prawdziwą ucztę dla wszystkich miłośników gier RPG.

### Allor

**P**o podaniu do stołu okazało się jednak, że danie to wprawdzie potrzebne, ale przy tym dość ciężkostrawne. I to nie z powodu objętości, bo akurat w przypadku gier fabularnych: im więcej, tym lepiej. Chodzi o sposób podania. Mimo bowiem całkiem niezłej zawartości gra wymaga dużego samozaparcia, a najgorsze, że trzeba się nim wykazać nie tylko podczas poznawania podstaw gry czy wertowania instrukcji (choć, swoją drogą, 122 strony stylizowane na księgę z początków rewolucji przemysłowej to jednak dość dużo...) - trzeba się nim wykazać praktycznie w całej grze! A nie wszyscy są aż takimi maniakami, zwłaszcza że mniejsze lub większe problemy towarzyszą nam praktycznie od samego początku.

Może z wyjątkiem instalacji. Dwie płyty to w końcu, jak na

tytuł oferujący ponad pięćdziesiąt godzin grania, niezbyt wiele - choć na twardym dysku zajmuje to ponad gigabajt, a dwa możliwe rodzaje instalacji różnią się od siebie jedynie o około dziesięć megabajtów, w dodatku jest to dziesięć megabajtów zajmowane przez trailer. Ale w końcu obecnie gigabajt to już nie problem, a jeśli ma to oznaczać, że gra będzie potem śmigała, warto chyba tyle miejsca poświęcić. Tym bardziej że pełna instalacja Baldur's Gate II zajmuje przecież dwa razy tyle, a przejścia między poszczególnymi obszarami i tak najszybsze nie są. No ale, ponieważ nie było jeszcze wiadomo, jak się pod tym względem zachowa Arcanum, zamiast gdybać, przystąpiliśmy do jej pierwszego uruchomienia. A to... cóż, trochę to ono trwa... Można nawet pomyśleć, że gra się po prostu zawiesiła! Na szczęście w końcu pojawiło się na ekranie menu główne i można było przystąpić do tworzenia nowej postaci.

Aczkolwiek nic nie stoi na przeszkodzie, by wybrać jedną z już gotowych, zatem początkujący gracze nie muszą się obawiać wielkiej liczby umiejętności, czarów i cech - wszystkimi technicznymi sprawami zajmie się komputer. W dodatku całkiem nieźle to pomyślano, bo potrafi on również załatwić za nas wejście na poziom. Ale, jak to zwykle z tego typu automatami bywa, najlepsze wyniki i tak są osiągalne jedynie wówczas, gdy w pełni weźmie się rozwój postaci w swoje ręce. Tutaj jednak od razu małe ostrzeżenie. W Arcanum ma się bowiem tak wielki wybór, że warto zarezerwować na stworzenie postaci dużo czasu. Naprawdę dużo, bo choć nie ma problemów z dobrymi rzutami kością (tak jak w Falloucie, po prostu otrzymujemy z góry ustaloną liczbę punktów i do nas tylko należy decyzja, na jakie cechy czy umiejętności je przeznaczymy), to - po pierwsze - musimy się zdecydować na jedną z ras (typowych dla gier fantasy, zatem z elfami i krasnoludami włącznie), potem określić jej płeć (kobiety są wytrzymalsze, lecz słabsze - ale taki na przykład półogr może być tylko mężczyzną), a następnie wybrać jedną z możliwych historii. A tych jest mnóstwo! I jeszcze zależą od rasy oraz płci!

Można z nich wprawdzie zupełnie zrezygnować, ale niekiedy przychodzi to z trudem. Wszystkie starano się dobrze zbalansować, przez co decydując się na konkretne bonusy, otrzymujemy również propozycję (nie do odrzucenia) wzięcia na siebie konkretnych minusów, w związku z czym najlepszym niekiedy wyjściem jest postać jak najbardziej dla danej rasy (bo rasy oczywiście mają swoje modyfikatory cech) standardowa. Po nadaniu własnemu stworzeniu imienia przechodzimy na ekran drugi, na którym oczom naszym ukazują się cechy bohatera,



Grze brakuje troszkę "magii", by mogła zauroczyć



jego umiejętności, czarów, którymi dysponuje - słowem, wszystkie statystyki. Do dyspozycji mamy teraz pięć punktów, dzięki którym (w stosunku jeden do jednego) możemy zwiększyć cechy, nauczyć się umiejętności w rodzaju walki wręcz czy skradania się, a także pośiąść wiedzę w dziedzinie magii i techniki. Możliwości jest tu całe mnóstwo!

Samych czarów mamy osiemdziesiąt, podzielonych na szesnaście szkół. Do tego szesnaście umiejętności ogólnych (w czterech kategoriach), z których każdą możemy wywindować maksymalnie na piąty poziom, i technika, którą podzielono na osiem dyscyplin po siedem umiejętności każda - razem pięćdziesiąt sześć. W tym, przynajmniej na początku, nie idzie się pogubić! A po pewnym czasie można stworzyć dosłownie kogokolwiek! No może nie do końca, bo w tym świecie magia z techniką niezupełnie się "lubią" - nie chodzi jedynie o animozję między magami a naukowcami - magia z techniką oddziałują na siebie i bez pomocy swoich wynalazców!

Dlatego też, oprócz dość często pojawiającego się wskaźnika dobra/zła, w Arcanum mamy jeszcze dodatkowy wskaźnik magii/technologii. I przypisane jest mu nie mniejsze znaczenie! Dlaczego? Po wielu spektakularnych wypadkach zaczęto dokładniej badać oddziaływanie magii na technikę i okazało się, że problem leży u podstaw działania tych dwóch przeciwstawnych sił. Urządzenia mechaniczne w swym działaniu opierają się na prawach fizyki. Więcej nawet - działaniem umacniają je. Po czym to wiadomo? Ano po magii, która w polskiej wersji będzie zresztą magią zwaną - jak już wspominałem, całość stylizowana jest na późny wiek XIX. Magia albo w pobliżu urządzeń technicznych nie działa, albo zakłóca ich działanie - pogadzi ich jednego z drugim po prostu nie sposób. Działanie czarów opiera się bowiem na chwilowej zmianie praw fizyki - tym większej, im potężniejszy czar. A jaki to może mieć wpływ choćby na maszynę parową, tłumaczyć nie trzeba! W dodatku także obecność maga lub naukowca ma takie samo działanie. Oznacza to, że konfrontacja maga ze skomplikowaną maszyną może się zakończyć niezwykle spektakularnie - takim na

przykład jej wybuchem, choć słabszy mag prędzej utraci w jej pobliżu moc.

To wzajemne oddziaływanie bynajmniej nie ogranicza się jedynie do maszyn parowych. Spróbujcie, w roli maga, przejechać się metrem czy pociągiem! Po prostu was tam nie wpuszczą! Będziecie też wyganiani ze sklepów przy warsztatach, a na zakupy będziecie musieli chodzić albo do sklepów dla magów, albo ogólnych - o zaawansowanej technice możecie po prostu zapomnieć, bo i tak by nie działała! Tak samo działa to jednak i w drugą stronę - im mocniejszy czar, tym większa szansa, że nie uda się go rzucić na osobę wykazującą ciągłość do techniki, również w przypadku czarów leczących. A że niektóre rasy już na starcie wykazują większe przywiązanie do magii/techniki (np. elfy tudzież krasnoludy - oczywiście ci pierwsi do magii, a drudzy do techniki), do leczenia brodaczy najlepiej używać zaklęć jak najprostszych, ponieważ te bardziej zaawansowane po prostu nie poskutkują...

Gwoli ścisłości warto jednak wspomnieć, że teoretycznie nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć postać, którą będzie się kroczyło po środku tych potęg. Jest to jak najbardziej możliwe, tyle tylko, że będzie jej w życiu niezwykle ciężko - zarówno lepsze czary, jak i lepsze przedmioty mechaniczne będą bowiem poza jej zasięgiem! Nie mówiąc już o tym, że będzie ją można pogruchotać zarówno magią, jak i kulami (choć, o dziwo, broń palna jakoś działać przy magu nie przestaje...), a to także nie wydaje się zbyt zdrowe. Zresztą z tym gruchotaniem to ogólnie jest bardzo nieciekawie... Jeśli komuś marzy się heroiczny fantasy, lepiej niech albo do tej gry nie siada, albo też szybko swoje oczekiwania zrewiduje. Tutaj, niezależnie od wybranych na początku umiejętności czy przeszłości, zaczyna się gra jako mały, biedny pikus, który powinien siedzieć cicho i liczyć na szczęście oraz dobry humor napotykanym osobom. Można by to zresztą zrozumieć, jeśli tycyliby się postaci z zadań pobocznych, które wykonać można w późniejszym okresie. Ale niestety taka sytuacja często spotyka także postaci (nazywając rzeczy po imieniu - wrogów) z kwestów, których obejść nie można! I to nawet na (niemal) początku gry!



Grze brakuje troszkę "magii", by mogła zauroczyć



GATUNEK: LOGICZNA

# The Incredible Machine: Even More Contraptions

## ■ Pepin Krootki

Czasy, kiedy gry logiczne stanowiły prężnie rozwijającą się gałąź komputerowej rozrywki, dawno już minęły. Wspomnieniami o zarwanych nocach, gdy wraz z całą ekipą parujących mózgów atakowano n-ty level w Sokobanie, może się dziś poszczycić jedynie starsze pokolenie graczy. Do niedawna ostatnimi oazami tego typu szaleństwa były szkolne pracownie komputerowe, ale wraz z wyposażaniem ich w coraz nowocześniejszy sprzęt na przerwach niepodzielnie zaczął rządzić Quake i spółka. W tym kontekście najnowsza edycja Incredible Machine stanowi jeden z nielicznych relików minionej epoki.

Jestem świadom, iż znacznemu gronu czytelników cykl Incredible Machine nie oblił się dotychczas o uszy, a jak już, to za sprawą zeszłorocznej recenzji Contraptions. Wypadałoby przypomnieć, o co tyle szumu i dla kogo ta gra. Otóż, jeśli wynajdziesz zasadę, że każdy problem natury technicznej można rozwiązać za pomocą ciekawego wiadra, nożyczek, sznurka, miksera, kawałka drewna, piłeczki tenisowej, akwarium, sprężynki, dźwigni, bloczka i starego kota, to zdecydowanie jest to gra dla ciebie. Dysponując niekończącymi się pokładami tym podobnych rupiec, sprzętu AGD i udomowionych zwierząt oraz paroma - zgola oryginalnymi - rekwiizytami z filmów science fiction rodem, gracz buduje maszyny w celu wykonania wyznaczonego w danym scenariuszu zadania. Wszystkie występujące w grze elementy konstrukcyjne zachowują się tak, jak nakazują ogólnie znane prawa natury. Przedmioty spadają zgodnie z prawem powszechnego ciężenia, a w zależności od kształtu, sprężystości i masy oddziałują z innymi ciałami. Występujące w roli siły pociągowej zwierzęta, pobudzone, zaczynają pracować, a pozostawiony samomas kot rozgląda się za przekąską w postaci myszy. Dzięki zastosowaniu tak prostych, niewyszukanych reguł zbudowanie sprawnie funkcjonującego mechanizmu nie wymaga wcale technicznego wykształcenia. Powiem więcej - najmłodsi mogą się przy tej grze troszkę nauczyć.

Dzięki tym prostym regułom i ogromnym możliwościom (które potęguje jeszcze łatwy w obsłudze edytor) gra odniosła w swoim czasie spory sukces. Przed rokiem Sierra podjęła próbę przypomnienia graczom serii Incredible Machine za sprawą zmodernizowanego do dzisiejszych standardów Contraptions. Skoro zaś recenzuję dziś kolejną grę z cyklu, mam prawo przypuszczać, iż poprzednia edycja przyniosła planowane zyski. Niestety, zakres zmian jest tak niewielki, iż trudno Even More... nazwać nowym produktem (czysto kosmetyczne zmiany nie zaskakują nawet na dodatek ze scenariuszami). Znaczące modyfikacje kończą się na opcji ułatwiającej wymianę samodzielnie stworzonych scenariuszy za pośrednictwem Internetu oraz niczym nie ograniczonym dostępem do dowolnej zagadki. Poprzednio rozwiązywałem je w określonej kolejności. Utknięcie na jednym zadaniu uniemożliwiało dalszą grę. W Even More... zagadki można rozwiązywać w dowolnej kolejności, omijając te, które nas przestają. Z drugiej strony, wprowadzenie graczom natychmiast zacząć zabawę od najtrudniejszych wyzwań. Żadnych innowacji nie znajdziemy także w trybie dla dwóch graczy przy jednym komputerze, który to jest, moim zdaniem, dodany na siłę i niewygodny w rozgrywaniu.

W zeszłorocznej recenzji autor udowodnił, iż samej koncepcji gry nie można już zbyt udoskonalić. Także proste, intuicyjne sterowanie oraz estetyczne wykonanie osiągnęło granice, których przekroczenia sobie nie wyobrażam (w trójwymiarze to już nie będzie ta sama gra). W pełni się z tym zgadzam, ale chociaż wydaje się, iż cykl Incredible Machine dawno już osiągnął najwyższy etap swej ewolucji, magia tej gry wciąż jest przepiękna. Przysnam się, że nie planowałem spędzić

Ot, choćby takie zapadnięte Shrouded Hills. Wyjście z tej wioski możliwe jest jedynie przez most - a ten zagrażają zbuntowani studenci (tak się przynajmniej przedstawiają). I to jacy studenci! Chyba z piątego roku AWF! Jednym z możliwych rozwiązań ich problemu jest bowiem rozwiązanie siłowe - ale to pewna śmierć! Innym zapalenie myta, ale jest tak wysokie (a w okolicach kasa na ziemi wcale nie leży!), że w bardzo wielu przypadkach również to rozwiązanie nie wchodzi w rachubę. Cóż zatem pozostaje? Albo przyłączyć się do rozbójników (co kończy się spalaniem materiałów zebranych na konstrukcję nowego mostu i reputacji wcale nie poprawia), albo ich przegadać - ale ile osób zrobi z siebie dyplomatę? Przed podobnymi problemami stajemy zresztą bardzo często. W dodatku nie ma tu automatycznego save'a, przez co o ciągłym zapisywaniu gry trzeba pamiętać samemu. Na szczęście nie trwa ono zbyt długo, więc po wyrobieniu odruchów daje się z tym żyć.

Korzystając z okazji, pozwolę sobie poświęcić parę słów na opisanie walki. Bo ta - gdyby nie przecięcia z wrogami - wcale zła nie jest. Po pierwsze, mamy do wyboru czas rzeczywisty lub tury. Po drugie, nie mamy wpływu na poczynania pozostałych członków drużyny - choć to jest akurat wada, ale jak już się przyplątała, niech zostanie. Po trzecie, pomiędzy turami a czasem rzeczywistym możemy przełączyć się praktycznie w dowolnym momencie - wystarczy nacisnąć spację. Po czwarte zaś, nawet nie myślcie o walce w czasie rzeczywistym z jakimkolwiek mocniejszym potworem! To se nie da! Za to sprawdza się perfekcyjnie przy dobijaniu niedobitków i eksterminacji leszczy, bo zaoszczędza czas.

Właśnie, czas... Cóż, to w sumie największa wada gry. I nie chodzi wcale o to, że wciąga! Chodzi bowiem o czas ładowania się obszaru (choć ten akurat jest porównywalny z BGII), a przede wszystkim korzystania z mapy. Mapa jest po prostu fatalna! Raz, że fałduje się wieczność. Dwa, że jest dużo za duża i by zobaczyć plan jakiegoś nowego miasta, trzeba ją mozolnie przesuwac. A trzy - właśnie, mozolnie przesuwac... O płynnym przesuwaniu możecie zapomnieć! Podobnie jak o robieniu własnych notatek, ale to jeszcze dałoby się przeżyć, gdyby nie ta ślamazarność. Czasowo bardziej opłaca się chodzić bez mapy, niż szukać czegoś za jej pomocą! I to mimo możliwości stawiania waypointów! Istna paranoja! W dodatku na mapie nie ma nazw ulic, co gwarantuje nam długie i bezowocne błądzenie. Po prostu kretynizm! W dodatku, jeśli przy 450 MHz i 256 MB RAM-u mapa się ślimaczy, to na komputerze spełniającym jedynie minimalne wymagania jest po prostu nie do użycia! I jak tu czerpać przyjemność z gry, skoro spędza się godzinę na poszukiwaniach jakiegoś cholernego sklepu? Zresztą i wspomniane już waypointy wcale takim świetnym rozwiązaniem nie są. Bo po pierwsze, jest ich ograniczona (mocno!) liczba, a po drugie - no właśnie, żeby je postawić, trzeba najpierw w dane miejsce na mapie dotrzeć, a to trwa wieczność...

Jednak mapa to nie jedyna wada gry - problem powolności dotyczy całego engine'u - jest on niestety najsłabszą częścią projektu Arcanum zwanego. Nie dość bowiem, że się ślimaczy, to jeszcze efekty jego pracy... jakby to powiedzieć: Fallout (żeby już trzymać się teorii o duchowym następcy) był po prostu ładniejszy! I nie chodzi tu o wygląd postaci (choć te również do najpiękniejszych nie należą), ale i miast. Owszem, nie wygląda to może najgorzej, ale przy wymaganiach sprzętowych gry - co, jest to dość duże przecięcie...

Sytuację na szczęście ratuje całkiem ciekawa i wciągająca fabuła. Na początku można się wprowadzić zżymać na niektóre jej założenia - bo co u licha robi zbroja płytowa w dobie rewolweru! - ale daje się przeboleć, a nawet polubić. Dzięki temu nic nie stoi na przeszkodzie, by stworzyć normalnego średniowiecznego rycerza-maga, który będzie koszt "technologów" aż miło! Ale nie o tym miałem pisać...

Fabuła, jak to z fabułą w grach RPG bywa, oscyluje wokół konfliktu dobra ze złem, a nasz bohater już na samym początku zostaje ochrzczony Wybrańcem, który ma uratować świat. Nic to nowego, ale dzięki dużemu zróżnicowaniu misji, wielkiej ich liczbie oraz niezłej intrydze

o wtórności właściwie się nie pamięta. Tym bardziej że przecież z konfliktem magii i techniki nieczęsto ma się do czynienia, więc i historie tu opowiedziane wcale do najgłupszych nie należą. W zasadzie są nawet na tyle rozsądne, że potrafią przytrzymać przy monitorze mimo słabości engine'u! Ech, gdyby nie on, byłoby w ogóle super! A tak...

Mimo wszystko tak źle nie jest. Bo choć, prócz engine'u, można by się przyklepić do paru innych rzeczy (dlaczego identyfikacja przedmiotu jest równie potężnym czarem co teleportacja całej drużyny w dowolne miejsce świata??), gra wciąż. Znaczący się - wciąż, pod warunkiem że uda się jej przełamać początkowe nastawienie gracza, a to u bardzo wielu znajomych było jednoznacznie negatywne! I mowa tu, żeby nie było niedomówień, o fanach RPG z wieloletnim stażem! Niekiedy nawet umiowanie świata Warhammera (który od biedy można uznać za pierwowzór tego w Arcanum) nie wystarcza, by fabuła gry i jej bogactwo zdołały się przez początkową niechęć, wywołaną przez słaby i wymagający engine, przebić.

I wielka to szkoda! Bo zaprawdę powiadam wam - Arcanum wielkim RPG-iem jest i basta! Ale jest też i niedopracowanym RPG-iem... Dlatego też w żadnym razie nie polecałbym go, mimo licznych ułatwień, początkującym graczom - w przejściu do porządku dziennego nad jego słabościami wymagany jest bowiem nielichy zapał! Jeśli jednak macie na tyle mocny sprzęt (lub na tyle dużo cierpliwości), żeby móc w miarę swobodnie korzystać z mapy, i nie razi was (a przynajmniej nie za mocno) połączenie zbroi płytowej z rewolwerem, pociągu z teleportacją, tudzież łuku z mechanicznym (znaczy się dysponującym własnym wspomaganie) toporem - witajcie w świecie Arcanum!

Świecie mnóstwa kontrastów, świecie, gdzie technika ściera się z magią, a rewolucja techniczna przyszła od krasnoludów. Gdzie półogry służą jako ochroniarze, a wykorzystywane w fabrykach półorki zaczynają myśleć o własnych związkach zawodowych. Świecie, w którym wroga pokonać można zarówno przywołanym demonem, jak i paroma kulami z karabinu. Świecie, po którym możecie chodzić w dowolny sposób rozwijając postacią, pozbawioną ograniczeń nakładanych przez profesję. Świecie mnóstwa możliwości, ale i mnóstwa wyrzeczeń. Zapewniam was jednak, że warto te wyrzeczenia ponieść, na początku warto się przemóc, bo Arcanum jest tego po prostu warte!

A że dostało "jedynie" siódmkę? Cóż, po prostu nie wolno zapomnieć o problemach z engine'em oraz poziomem trudności walk (choć z tym można sobie akurat w miarę poradzić zmniejszając poziom trudności). Tak po prawdzie, gra robi się przyjemna dopiero po wykorzystaniu edytora i "podpakowaniu" postaci. No i na sprzęcie, który daje możliwość skorzystania z mapy. Inaczej - zamiast z fabułą, będziecie się zmagali z problemami, a zamiast pograć się w świecie, pogracie się w rozpacz... Zresztą i tak, przy słabej pamięci, wam to grozi, bo i dziennik zbyttno szczegółowy nie jest, i bez własnych notatek będzie niekiedy bardzo ciężko.

Istnieje jeszcze wprawdzie szansa, że wersja PL usterki wyeliminuje, ale póki co zostaje siedem. Siedem, do którego posiadacze mocnego sprzętu mogą punkt lub dwa (jeśli dodatkowo lubią robić ciągle save'y) dodać, a słabego - dwa odjąć. W tej chwili gra jest bardzo nierówna i inaczej nie da się jej po prostu ocenić. Przyskre to, bo pomysł i fabuła głupie nie są, ale wykonanie też się liczy. Hough!

PS Na płycie znajduje się również edytor świata, ale przy obecnych problemach z engine'em i to może być za mało, by zapewnić grze długowieczność. Podobnie jak i niewystarczająca może być gra wieloosobowa, bo w niej walka odbywa się jedynie w czasie rzeczywistym, a to oznacza jedynie chaos.



Grze brakuje troszkę "magii", by mogła zauroczyć

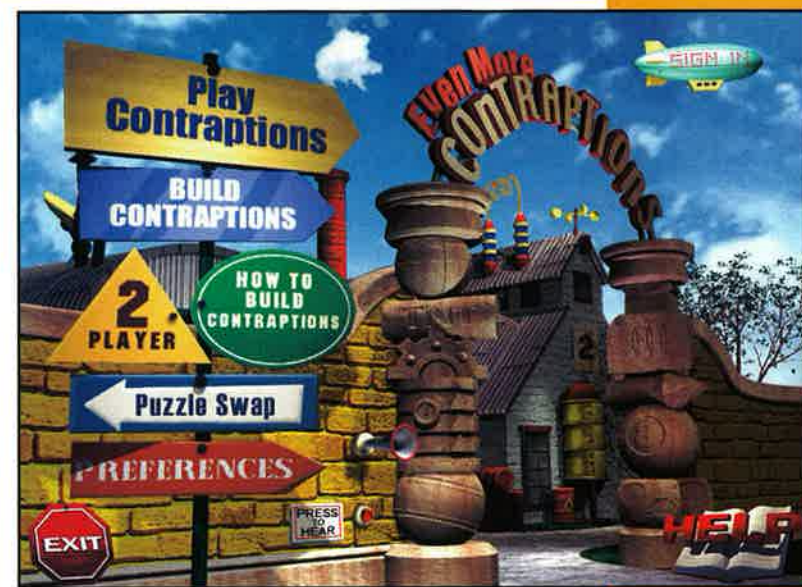
## Wersja PL?

Play-It odgraża się, że w Polsce będą w pudełku aż cztery płyty! Dwie z oryginalną wersją angielską (dla tradycyjistów wychodzących z założenia, że tylko oryginalna wersja zapewni cały klimat gry), jedna z nakładką spolszczającą (dla wolących wszystko rozumieć) i jedna ze ścieżką muzyczną (dla... no, wszystkich tych, którym się ona po prostu podoba). Zapowiada się więc pierwsza poważna konkurencja dla CD Projektu i to w całkiem przystępnej - jak na ogromną grę - cenie 139 złotych! Do tematu "Arcanum: Przypowieść o Maszynach & Magii" niedługo jeszcze, jak tylko wersję PL dostaniemy, wrócimy.

7

Producent: Troika Games/Sierra ■ Dystrybutor: Play It ■ Internet: www.playit.pl  
Wymagania: Windows 95/98/2000/ME, PII 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, karta graficzna z 8 MB RAM ■ Akcelerator: zbędny

- możliwość stworzenia dowolnej postaci ■ możliwość automatycznego awansowania postaci ■ duży teren gry ■ całkiem frajdująca intryga
- mnogość przedmiotów, czarów itp. ■ edytor!
- fatalna mapa! ■ powolny engine ■ niezbyt dokładny dziennik ■ "dziwny" poziom trudności ■ średnia grafika ■ zbroje płytowe i rewolwery...



przy tej produkcji wiele czasu, zwłaszcza iż temat jest mi doskonale znany. Wystarczyło jednak, że zacząłem rozwiązywać kolejne zagadki... i trzy godziny wciąło, nawet nie wiem kiedy.

Zaiste, ta niepozorna gra jest jak chodzenie po bagnach. Nikt się specjalnie do tego nie kwapi, ale jak już się zdecyduje, okazuje się, że to wciąga!! Innymi słowy: nie sądzę, by wielu czytelników miało w planach zagranie w niniejszą grę, ale kiedy już jakimś cudem zainstalują ją na swoim sprzęcie, przepadną na długie godziny. Co ciekawe, program ten jest dostępny także w wersji dla palmtopów, toteż umili pewnie niejedną dłużącą się lot czy podróż pociągiem.

W porównaniu do zeszłorocznej edycji bardzo mało tu nowego, zbyt mało nawet, by napisać obszerną recenzję. Można było zmienić chociaż otoczkę wraz z szalonym profesorkiem występującym w roli przewodnika. Gość trochę mi się już znudził, a wręcz zaczął denerwować. Przyjmując nieco inny punkt widzenia, nietrudno dojść do wniosku, iż ta gra to po prostu klasyka i dlatego powinien pojawiać się jej wznowienie. Dokładnie tak, jak co jakiś czas ukazują się wznowienia klasyki literatury. Większość moich zarzutów oscyluje wokół braku zmian. Ale czy można oskarżać wydawnictwa, iż w najnowszym wydaniu "Pana Tadeusza" nie dopisano ani jednej nowej strofy i nie zoptymalizowano układu ksiąg? Mimo wszystko dziwi troszkę, iż na wznowienie Contraptions zdecydowano się tak szybko.

6+

Producent: Sierra ■ Dystrybutor: Sierra ■ Internet: http://www.sierra.com ■ Wymagania: P 90, 32 MB RAM, SVGA, CD-ROM 4x ■ Akcelerator: nie

- wymagania sprzętowe!!! ■ zaiste, trudno się oderwać ■ rozwija ciekawość i umiejętność kombinowania
- żadnych znaczących zmian w stosunku do Contraptions ■ absolutnie nic nowego, odwołanie kuponów od legendy

OZNI



# Watchmaker

■ El General Magnifico

Uważny czytelnik naszego znakomitego (genialnie redagowanego, przebojowego, niezrównanego w swej dziedzinie etc., etc. - wpisać, co się komu żywnie podoba) pisma spostrzeże z pewnością, że to już moja druga wypowiedź o grze "Watchmaker", i powie, że EGM dostał na jej punkcie "afa". Nie jest to do końca prawda. Gra jest w istocie doskonała (grafika, kurczę, grafika!), ale dociera do polskiego gracza powoli i nie bez oporów. Ma ją spolszczyć nowa grupa lokalizatorów, Manta Multimedia, a na razie dostałem pełną wersję angielską.

Łaczną może od stwierdzenia, że jest to bardzo dobra przygodówka, klasy 8/10 (czyli wystającej grubo ponad przeciętną). Podczas gry będziesz animował dwójkę bohaterów, prywatnego detektywa Darrela Boona i prawniczkę Victorię Conroy, którym powierzono misję odnalezienia pewnego skradzionego starożytnego artefaktu. Jego użycie może spowodować ni mniej, ni więcej tylko zagładę świata. Tajemniczy zleceniodawca za pośrednictwem szefa pewnej londyńskiej kancelarii prawniczej kieruje naszych bohaterów do starego zamczyska w Austrii, które obecnie jest siedzibą organizacji Multinational. Podczas gry trzeba ci będzie korzystać z obu postaci (Darrel na przykład nie zna łaciny, co uniemożliwi mu odczytanie niektórych dokumentów). Na szczęście oboje mają przy sobie bardzo inteligentne telefony, za pomocą których mogą się informować o postępie dochodzenia i wzywać jedno drugie na pomoc. Niektóre rzeczy mogą robić tylko wspólnie (Darrel częściej kucharza winem, a Victoria rąbie miejscowemu Vatelowi klucze z kółka, co umożliwi posunięcie akcji do przodu). Gra ma znakomitą grafikę w pełni 3D, dzięki czemu, w każdym miejscu możesz obejrzeć otoczenie - co ciekawe, zawsze masz możliwość spojżenia "oczami" bohatera. Bardzo dobra jest też ilustracja dźwiękowa (słuchankowa w zamkowych ogrodach, ale ponura i groźna w podziemiach). Znakomicie opracowano ang.

Tytuł gry ma podwójne znaczenie. Na polski można go przełożyć dwójako: "Zegarmistrz" albo "Twórca Straży" ("to watch" w angielskim języku znaczy bowiem "strzec, ochraniać" - jeden z najśłynniejszych pułków piechoty szkockiej to pułk Black Watch, mający w godle czarnego koguta). Podczas gry coraz częściej będziesz się natykał na wątek sekretnej organizacji, która wykorzystując wiedzę starożytnych, wprowadziła swoich nieśmiertelnych (sic!) członków do rządów, bankowości, umieszcza ich wśród naukowców i w świecie polityki, stając się w gruncie rzeczy jakby ponadnarodową władzą. Jej naukowcy prowadzą badania nad tajemniczymi liniami sił potencjalnych (cokolwiek by to znaczyło), gromadzących nieznaną nam rodzaj energii, a łączących stare kurhany, kromiechy, niektóre święte źródła i miejsca, w których zbudowano kilka dawno już leżących w gruzach świątyń. Dzięki tym badaniom uzyskują moc pozwalającą im na przykład na kontakt z duchami, które w miejscach przecięcia się tych linii sił osobiście energicznie szukają sposobów przedostania się do świata żywych. Jeśli komuś to się wyda stekiem bredni, niech raczy zauważyć, że nie ja to wymyśliłem - ja tylko opisuję.

Jedną z niewielu wad gry jest, nazwijmy to, zagęszczenie mylnych tropów. Zaraz powiem, o co chodzi. W dawnych klasycznych przygodówkach, jeżeli jakiś przedmiot widoczny na ekranie miał nazwę, to z pewnością był to przedmiot znaczący, którego użycie (nie zawsze zgod-

ne z oczywistym przeznaczeniem) popychało grę do przodu. W grze "Zegarmistrz" jest mnóstwo błędnych tropów. Fakt, że jakiś przedmiot ma nazwę, wcale nie sugeruje, iż znaczy coś w grze lub że animowana przez ciebie postać powinna go do czegośkolwiek użyć. Jest to dość irytujące, bo kiedy bohater po wejściu do jakiegoś pomieszczenia widzi obraz na ścianie, to wie, co widzi, i dodatkowa informacja typu "obraz" nie jest mu potrzebna, a graczy przyzwyczajonych do starych klasycznych gier wyraźnie myli i irytuje.

Poziom zagadek, jakie gra przedstawia, jest naprawdę wysoki. Gra jest skonstruowana logicznie, ale trzeba ci będzie nieźle napiąć swą umysłową muskulaturę, by się np. domyślić, jak otworzyć sekretne



wejście do Komnaty Tajemnic (Arcanum) w starym skrzydle zamku. Znajdziesz oczywiście wskazówkę, ale aby na nią trafić, będziesz musiał otworzyć postument szachownicy w Mauzoleum Anny, a to już prawdziwie trudna sztuka.

Kolejną wadą jest konieczność sterowania ruchami postaci z klawiatury. Można to zrobić i myszą, ale odradzam - w wielu przypadkach bohater pójdzie w zupełnie inną stronę.

I na koniec zastrzeżenie najważniejsze, które - moim zdaniem - świadczy o sporej niedołężności twórców programu. Otóż, jak już powiedziałem, bohaterowie (osobliwie Darrel) w niektórych miejscach mają skłonność do przełazenia "na przełaj" przez np., skrynie, w ogóle ich nie zauważając. Zdolność przechodzenia przez skrynie nie jest taką sobie niewinną uciechą, bo w pewnym momencie Darrel może, przełazając przez odkurzacz pokojówki, dostać się do gabinetu zarządcy zamku i to najwyraźniej nie wtedy, kiedy przewidzieli to twórcy gry (można wysnuć taki wniosek, że gra "nie dostrzega" pewnych dość nachalnie widocznych przedmiotów). Udało mi się tego dokonać, ale nie jestem pewien, czy nie wlałem przez to w ślepy zaułek. Tak czy owak podejrzewam, że gra mnie jeszcze zaskoczy...

8

Producent: Treccision ■ Dystrybutor: Manta Multimedia ■ Internet: www.treccision.com ■ Wymagania: PIII 350 MHz, 128 MB RAM, Win 9x/00/ME, DirectX ■ Akcelerator: konieczny

■ bardzo dobra grafika 3D ■ nastrojowa ilustracja muzyczna ■ wciągające akcje  
■ niezbyt dobre dopracowanie szczegółów ■ kłopotliwy interfejs ■ za dużo "fałszywych tropów"



## Max Payne

### Solucja

■ Marcin Ślusarek

Po obejrzeniu intra akcja przenosi się w przeszłość. Max Payne wraca do domu... Idź przed siebie i odbierz telefon. Następnie do pokoju po prawej i po schodach na górę. Tutaj zaczyna się prawdziwa gra. Okazuje się, że bandyci zabili ci żonę i dziecko.

#### Epizod 1, rozdział 1

Wejść do pomieszczenia po lewej i przeszukać je. Cofnij się i idź po schodach na górę. Na końcu korytarza skręć w prawo, idź po schodach. Na stacji metra idź w prawo i potem w lewo. Przed tobą drzwi na sztyf, którego nie znasz. Idź po schodach na dół. W pomieszczeniu po lewej jest parę ampułek leku, natomiast w szatni po prawej strażnik. Pogadaj z nim i zaprowadź go do drzwi z sztyfem - powinien je otworzyć. W pomieszczeniu, na końcu jest wejście do małej rozdzielni. Włącz zasilanie. Zejdź z powrotem na peron i wsiądź do pociągu. Od tej chwili jesteś maszynistą. Idź teraz tunelem i na końcu w lewo.

#### Epizod 1, rozdział 2

Idź przed siebie. Teraz w drzwi po prawej i po schodach na dół. Dalej kanałami. Na ich końcu schodami na górę. Okazuje się, że potrzebujesz detonatora. Idź schodami w lewo na dół, a następnie przez wyrwę w ścianie i do sejfów. W pomieszczeniu dalej odbierz telefon. Pobaw się komputerem i otwórz boczne wejście. Weź detonator i wracaj na górę. Przy drzwiach włącz detonator. Teraz fajna wstawka - i schodami na górę. Na końcu w małej kabinie są leki. Potem przez kratę po schodach i koniec.

#### Epizod 1, rozdział 3

Przeczytaj list na biurku. Wyjdź przez duże drzwi i schodami na dół. Po lewej, w toalecie są leki. Po prawej, w pokoju posłuchaj radia i wyjdź przez okno. Teraz drzwiami po lewej, potem drzwiami po prawej i na dół. Następnie korytarzem do wyjścia, dalej w lewo. Rozwal kłódkę. Potem przez drzwi na korytarz. W pokoju po prawej obejrzyj TV. Idź dalej korytarzem przez otwarte drzwi, aż dotrzesz do kolumny na środku skrzyżowania. Teraz do pokoju 313 (uważaj na pułapkę). Przeczytaj list na biurku. Idź dalej. Po lewej w toalecie są tabletki. Po drugiej stronie rozwal drzwi. Wyjdź na gzyms. Po prawej jest pokój i trochę granatów. Dojdź do końca gzymsu w lewo. Gdy przejdzie wóz policyjny, wracaj do pokoju. Teraz otwarte są następne drzwi koło kolumny. Za nimi strzel w

piec grzewczy i zejdź na dół. Następnie do pokoju 216. Przeczytaj notatnik na biurku, otwórz szafę, będzie tam tajny pokój. Teraz przejdź przez drzwi w lewo, dalej znowu w lewo i korytarzem do windy.

#### Epizod 1, rozdział 4

Obejrzyj TV i podejdź do drzwi z zieloną lampką. Rozwal skrzynki zasłaniające drzwi. W pomieszczeniu z wielkim piecem przeczytaj gazetę i idź po schodach na górę. Dalej znowu po schodach - dotrzesz do pomieszczenia z filarem na środku. Po lewej są drzwi. Pakuj się do środka. Weź klucz ze stolika. Wyjdź na korytarz. W WC na wprost są tabletki. Teraz po schodkach do baru. Następnie do wyjścia, czeka cię pierwszy boss (bez spodni :)). Przeszukaj mały pokój i idź schodami do klubu. Przez duże drzwi na dach, potem rozwal szybę i na dół, aż włączy się muzyka. Teraz przez otwartą kratę do portierni, naciśnij przycisk "exit" i szybko z powrotem, ponieważ zewnętrzne drzwi do wyjścia za chwilę się zamkną.

#### Epizod 1, rozdział 5

Idź do Pawn Shopu. Potem na ulicę i w lewo. Przeczytaj gazetę. W samochodzie jest broń. Idź schodami na dół i dalej przez drzwi, następnie skręć w lewo. Za tobą zawali się ściana, a drzwi okażą się zamknięte - postrzelaj w zawór jednej z butli. Dojdź, dokąd się da, i schodami w górę. Odbierz telefon. Idź dalej i do pomieszczenia po





prawej. Weź klucz. Dalej przez duże drzwi po schodach na górę. Lekki jak zwykle są w toalecie. Teraz idź wyżej. Po balkonie na korytarz i do drzwi. Wyskocz przez okno.

### Epizod I, rozdział 6

Na dół po schodach i do drzwi. Niestety do pralni się nie dostaniesz. Idź dalej, wyjdź na dwór i w pierwsze drzwi w lewo. Dalej po schodach na górę - pogadaj z facetem w pokoju i zaprowadź go do pralni. Przejdź przez wszystkie pomieszczenia aż do windy. Teraz przez korytarz do drzwi. W pokoju obejrzyj TV. Potem przez okno i po rurach do pokoju. Znowu po rurach i przez drzwi. Dalej idź balkonem w prawo. Podejść do drzwi i poczekaj, aż ściana się zawali. Droga wolna. Teraz na górę po rozwalonej podłodze. Na balkon i drzwiami w prawej ścianie. Przez kolejne drzwi i zaczyna się pogoni za bossem - najpierw przeczytaj list. Biegnij po śladach krwi - po rurach do kolejnego pokoju. Potem w prawo i po schodach na górę. Stań na podwyższeniu i skocz na najeżdżający pociąg (wcześniej zrób save, gdyż nie jest łatwo od razu trafić...).

### Epizod I, rozdział 7

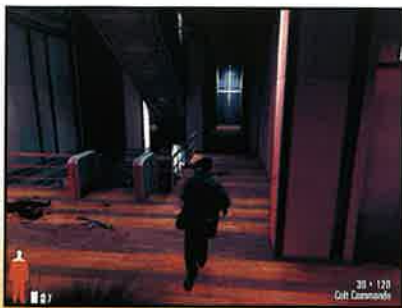
Biegnij po rurach i w prawo - przeskocz na następny budynek. Potem na kolejny i do drzwi. Dalej na dół po schodach i przez drzwi w głębi, potem przez boisko do otwartych drzwi, teraz idź w prawo po schodach i do

### Urojenia

Trzeba pokreślić się po labiryncie: na pierwszym skrzyżowaniu w prawo, potem znowu w prawo, na następnym też w prawo, na kolejnym prosto, potem znowu w prawo (opisane są tylko zakręty na skrzyżowaniach). Dotrzesz do własnego domu. Idź po schodach do pokoju dziecięcego, aż wyjdiesz jakby w próżnię. Idź prosto. Na pierwszym zakręcie spojrz minimalnie w lewo, powinienes zobaczyć dróżkę. Przeskocz tam. Idź w lewo. Rozejrzyj się, a zobaczysz drugie przejście - zeskocz tam. Idąc dalej, dotrzesz do pokoju dziecięcego. Zajrzyj teraz do sypialni.

### Epizod II, rozdział 1

Zaczynasz grę, mając w rękach tylko pałkę. Musisz albo niezauważony dostać się do windy, albo załatwić wszystkich, którzy są w pomieszczeniach. Jeśli wyjdiesz przez drzwi, na lewej ścianie zobaczysz drzwi do pokoju. Jest tam gazeta do przeczytania. Winda położona jest na ścianie po przeciwnej stronie od wyjścia, gdzie zacząłeś grę. Wychodząc z windy, rozejrzyj się po całej hali i wyjdź na ulicę. Teraz w lewo do hotelu, w drzwi po lewej. Posłuchaj radia na stole i idź do baru rozwalić bossa.



### Epizod II, rozdział 2

Wejdź do stróżówki i otwórz bramę. Teraz przejdź przez bramę najbliższych schodów. Wejdź na skrzynię i skocz na rozwalone schody, na górę leżą leki. Wyjdź małymi drzwiami na dole. Teraz do bramy

"Warehouse 5". Wjedź windą na górę i przesun dźwignię. Możesz teraz przejść przez małe drzwi na dole. Teraz w prawo. Wejdź do kabiny dźwigu i wciśnij przycisk. Przed sobą masz teraz wolną drogę. Możesz iść tylko w prawo. Wejdź do otwartej naczepy i poczekaj, aż mały dźwиг przeniesie naczepę, która blokowała przejście. Dojdziesz, gdzie się da, aż zobaczysz podniesiony most, musisz go opuścić, idź dalej. Otwórz naczepę po lewej stronie. Przeczytaj list i weź snajperkę. Idź dalej. Skręć w prawo. Dojdziesz do miejsca, gdzie leży przewrócona łódź. Postrzelaj po bločku spod koła przyczepy. Właśnie otworzyłeś most. Przejdź przez niego. W pomieszczeniu, z którego wybiegł przeciwnik, są leki i tajny pokój 9 - wystarczy nacisnąć przycisk na ścianie). Wyjdź na zewnątrz, po schodach i przez małe drzwi.

### Epizod II, rozdział 3

Musisz tak chodzić po hali, aby wejść na samą górę i w małe drzwi. Wskocz na dźwig i dostań się do miejsca, które widzisz na wprost. Przejdź przez drzwi. Skieruj się do pomieszczenia z drugiej strony hali na górę i naciśnij przycisk przy drzwiach. Teraz idź do nowo otwartej furtki. Dostań się na okręt, następnie wejdź na mostek i odbierz telefon. Zejdź na dół przez drzwi, które masz przed sobą. Wejdź w kolejne po prawej i zmierz się z bossem. W pokoju na końcu znajdziesz trochę niezłych zabawek. Teraz z powrotem i drzwiami idź na wprost.

### Epizod II, rozdział 4

Trzeba przebiec przez płonący budynek. Właściwie nie jest to trudne, tylko trzeba się trzymać środków korytarzy. Gdy znajdziesz się już w kuchni, idź schodami na dół, a potem do kanałów. Teraz trzeba iść w lewo, potem w prawo, znowu w lewo i po schodach na górę.

### Epizod II, rozdział 5

Idź za śladami krwi, przeszukaj stół. Wyjdź z pomieszczenia i idź dalej. W pokoiku po lewej są lekarstwa. Przejdź obok wielkiego pieca, przez piwnice i schodami na górę. W kuchni poprzeglądaj kartki leżące na stole i wejdź do pokoju po prawej. Wróć do kuchni i przejdź przez drugie drzwi. Przejdź następne i koło fortepianu skręć w prawo. W następnym pokoju przez duże drzwi i na górę na prawo, a potem z powrotem w drzwi po lewej. Przejdź przez łazienkę i w następnym pokoju przeszukaj łóżko. Idź dalej, odbierz telefon. Wejdź do pokoju i w drzwi po lewej. Teraz wróć na korytarz.

### Urojenia

Wejdź do sypialni i na górę. Odbierz telefon i idź do sypialni. Odbierz telefon i na górę. Wejdź w próżnię. Zeskocz na niższe piętro i w miejscu, gdzie się uda, na jeszcze niższe. Dojdziesz do wysepki z małym łóżeczkiem. W sypialni zabij... siebie???

### Epizod III, rozdział 1

Wskocz przez okno i idź do pomieszczenia po prawej. Posłuchaj radia. Zejdź na dół do pomieszczenia z oknem, potem otwórz jeden z hangarów i idź dalej. Następnie w drzwi na prawo i znowu przez wrota. Dalej małymi drzwiami na końcu hali i drzwiami po lewej. Dostań się na drugą stronę pomieszczenia, wejdź na górę i drzwiami na wprost. Dojdziesz do końca korytarza i przejdź przez małe drzwi. Odbierz krótkofalówkę. Idź dalej.

### Epizod III, rozdział 2

Przejdź przez tęczkę na biurku. Idź drzwiami obok. Zakręć dopływ gazu. Teraz balkonem, a następnie z powrotem przejściem po drugiej stronie. Przejdź obok płomieni, a następnie strzel przez zakratowane drzwi w zamek elektroniczny. W pomieszczeniu zakręć dopływ gazu. Przejdź na drugą stronę hali i strzel w beczkę na wózku widłowym. Droga wolna. Teraz drzwiami w prawo i prosto, tymi nad rozwalonymi schodami. W maszynowni na wprost przesun dźwignię. Następnie przez świeżo otwartą kratę i w hall przesun dźwignię, aby rozwalić zamkniętą bramę. Przejdź przez nią. Potem w drzwi po lewej i drzwiami w prawo. Po zlikwidowaniu bomb wskocz do wózka i jedź przed siebie. Po krótkiej przejażdżce idź w lewo i przełącz dźwignię na panelu. Następnie trochę się cofnij i idź przez drugie drzwi. Przeskocz po rozwalonym mostku, otwórz drzwi po prawej i wejdź do windy.

### Epizod III, rozdział 3

Stań na środku pokoju i obejrzyj znak na podłodze. Idź do Processing room, dalej do Test facilities i do Test subject cells, tam pobaw się komputerem i wejdź do windy. Idź do bloku B i wypuść doktorka z celi, otwórz windę i kolejne drzwi. Teraz wejdź do komory dekompresyjnej. Przejdź przez pomieszczenia i do windy, potem do laboratorium 2. Następnie windą do Storage i znów do komory. Teraz do Surface storage. Radzę się pospieszyć, do wybuchu zostało parę sekund.

### Epizod III, rozdział 4

Zejdź na dół do podziemnego parkingu. Teraz cała trudność to dostać się na najniższy poziom. Rozwal wszystkich na samym dole i odbierz telefon.

### Epizod III, rozdział 5

Wejdź do piwnicy i idź w lewo, potem schodami na górę. Na górę w prawo i schodami. Na piętrze w prawo, do końca korytarza i drzwiami w prawo, pobaw się telewizorami. Wyjdź drugimi drzwiami, a następnie wyjściem kawałek na prawo. Dalej schodami na górę. Na samej górze przejdź drzwiami po lewej. Posłuchaj radia i wyjdź drugimi drzwiami. Teraz do końca korytarza i w lewo. Obejrzyj kasety wideo i duży telewizor w pokoju obok. Wyjdź na balkon i drzwiami po przeciwnej stronie. Potem schodami dwa piętra niżej i do piwnicy (drzwi po lewej). Następnie do końca korytarza i drzwiami w lewo.

### Epizod III, rozdział 6

Obejrzyj kartkę na stole i wejdź na balkon po przewróconych szafkach. Następnie schodami na samą górę i ostatnimi drzwiami po prawej znowu na górę, po czym drzwiami na końcu sali, znowu drzwiami na końcu i wyjściem w prawo, dalej na lewo i schodami na dół. Potem przez wyjście do sali z kolumną i na zewnątrz.

## Sekrety

### ■ Ghost

W tym tekście znajdziecie wskazówki, jak je odnaleźć w miarę przechodzenia przez etapy gry.

### Tutorial

Na planszy, gdzie uczycie się kierować Maxem, jest ukryta lokacja. W głębi ulicy i obok białego vana, z którego weźmiecie snajperkę, jest duży pojemnik. Wskoczcie nań, z niego na szafkę przy murze, potem na



### Epizod III, rozdział 7

Idź w stronę windy i w lewo, a potem w prawo i do końca sali. Następnie drzwiami z zielonym światłem i po schodach na górę i w prawo. Teraz przejdź korytarzem nie dotykając laserów. Następnie otwórz windę. Tu spojrz w górę i zestrzel wszystkie bomby (inaczej pożałujesz :/ ). Wejdź przez drzwi z zieloną lampką i naciśnij przycisk. Wejdź do następnej windy. Gdy helikopter zniszczy szyby zeskocz na windę po lewej stronie i jedź na dół. Skieruj się do sali i rozwal szafy z niebieskimi świetlówkami. Idź do nowo otwartej windy. Rozwal wszystkich na obu poziomach i pobaw się komputerem. Wejdź do windy na lewo.

### Epizod III, rozdział 8

Po rozwaleniu wszystkich schowaj się za rzeźbą i poczekaj (chwilę to potrwa), aż helikopter odleci. Idź drzwiami na lewo, a następnie w prawo i na balkon. Dalej po rusztowaniu na następny balkon i schodami na górę. Teraz dużymi drzwiami na prawo, potem w lewo i znowu w



prawo. Następnie schodami na górę. Na końcu sali z kolumnami naciśnij mały czerwony przycisk na biurku, otworzy się tajne przejście. Idź tam. Teraz finałowa walka. Rozwal mocowanie jednej z lin, wybiegnie paru góstków. Po wpakowaniu w nich ołowiu weź snajperkę i rozwal mocowanie drugiej liny (masz na to około 30 sekund). Najłatwiej trafić, stojąc w miejscu, gdzie była pierwsza lina. Na koniec strzał z wyrzutni granatów w wieżę i... Po prostu patrz...

**Max Payne jest grą bardzo mroczną i brutalną. Jednak jej twórcy chyba niekiedy odczuwali przesyt tą atmosferą przemocy, gdyż, jak na tak poważną fabułę, umieścili w grze sporo wielkanocnych jaj. Na niektóre natknijemy się bez problemu, po prostu przechodząc kolejne plansze. Jednak kilku trzeba wnikliwie poszukać.**

### Część I - rozdział 3

**Telenowela.** Szwendając się po hotelu, na jednym z pięter w korytarzu zobaczysz kanapę i tv. Telewizyjnie rozrywce będzie się oddawał jeden z bandziorów. Gdy załatwicie go, nie niszcząc przy tym ddbiornika, posłuchajcie i popatrzcie, co nadaje. Toż to telenowela żywcem wzięta z latynoamerykańskich sag! Te dialogi, obrazy, ta zatrzważająca i budująca napięcie muzyka. Straszne.

**Łóżka.** Jakiego rodzaju jest to hotel, poznamy po łóżkach w pokojach. Obok każdego stoi małe pudełko z czerwoną lampką. Niech Max ich "użyje". Efekt mówi sam za siebie.

**Buffy - postrach wampirów.** Po wyjściu z pokoju 313 skierujcie się w prawo. Traficie do wejścia do toalety. Tu załatwicie bandziorów i odwróćcie się. Na przeciwległej ścianie znajdują się zabite dyktą drzwi, ale jest ona uszkodzona, zatem lekko można ją wyważyć. Wejdziecie do pustego pokoju z czterema





oknami. Jedno jest rozbite. Wyjdźcie tędy na gzyms i podążajcie za śladami krwi. Dojdziecie do zabitego okna. Tutaj będzie dykta - oczywiście



ście też uszkodzona. Powiększcie dziurę i wejdźcie do pokoju. Oprócz bojowego dobra znajdziecie w nim trupa przebitego kofiem, który krwią napisał na podłodze "BUFF...". Wróćcie tą samą drogą.

**Podglądacze.** Z kolei w pokoju 216 natraficie na łóżko we wnęce. Po jednej jego stronie będzie wisiał obraz, a po drugiej plakat dziewczyny w bikini. Strzelcie w plakat. Opadnie, odsłaniając okienko.



Gdy otworzycie szafę w tym pokoju, znajdziecie pomieszczenie z ukrytą kamerą. To za jej pomocą przez dziurę w plakacie filmowano sceny odbywające się w łóżku. Po zbliżeniu się do kamery możecie wykorzystać przycisk "użyj".

### Część I - rozdział 5

Rozdział zaczyna się od animowanej scenki - przyjrzyjcie się rejestracji tego samochodu. :)



### Część I - rozdział 6

Przysłuchajcie się rozmowie kłószarda ze strażnikiem, gdy ten będzie wam torował wejście do



pralni. Odpytywanie na temat hasła jest przeza-bawne. Niestety wymagana jest przynajmniej szczątkowa znajomość języka angielskiego oraz nazwisk skośnookich reżyserów. Jak już tam wejdziecie, przyjrzyjcie się również temu, co się tam "pierz".

**Nie przeszkadzać.** Gdy wejdziecie do pokoju, na końcu korytarza na wprost ujrzycie drzwi. Spró-



bujcie tam wejść. Będą zamknięte. Charakterystyczne odgłosy pozwolą się domyślać, co tam jest.

**SOF2.** Gdy wyskoczycie przez okno tego pokoju, skierujcie się w lewo. W tym samym budynku przy murze jest pokój, do którego można wejść



(oczywiście przez okno). Oprócz militarnego dobra znajdziecie tam plakaty do "Soldier of Fortune II".

**Telenowela 2.** Po skoku na rury będziecie się musieli postarać przejść do pomieszczenia na ich końcu. Przez okno tego pokoju zobaczycie телеви-



zor. Postarajcie się go nie zniszczyć podczas strzelaniny, a będziecie mieli okazję zapoznać się z kolejnym tasiemcowym serialem.

### Część I - rozdział 7

**Boisko do kosza.** Gdy traficie na boisko do koszykówki, podskoczcie przy tablicy. W siatce zaplata jest Beretta. Z kolei po strzelaniu, gdy podjdziecie do furki odgradzającej boisko od ulicy, usłyszycie odgłos silnika samochodowego. Poce-  
kajcie chwilę, by - gdy samochód będzie przejeżdżał - ostrzelać go. Auto zatrzyma się i wysiądzie



z niego kolejny bandyta, którego będziecie mogli uziemić.

**Łazienka.** Nie tylko w Polsce łazienki mają niezłą akustykę. Poruszając się po tej planszy, traficie później z przeciwpożarowych schodów do mieszkania.



Wejdźcie do łazienki i posłuchajcie, jak bandyci zmagają się przeciwko Maxowi.

**Dopefish.** Pod koniec gonitwy za Gognittim traficie na lokację, w której ten będzie się dobijał do zamkniętych drzwi. Na dachu, na którym się znajdujecie, jest antena satelitarna. Wejdźcie na róg budy-



ku, przy którym stoi, i skoczcie na gzyms budynku obok. Po nim zbliżcie się do schodów, a następnie skoczcie na widoczny obok maleńki występ. Stąd "spadnijcie" w kierunku schodów. Wylądujecie na szczycie metalowej siatki. Zeskoczcie po tej stronie, gdzie zobaczycie dwoje metalowych drzwi. Jedne dają się otworzyć. Za nimi odkryjecie pokój ze sporą ilością eksplodujących zabawek oraz plakatem o treści "Dopefish lives!". Dla przypomnienia - tak nazywał się jeden z wrogów Commandera Keena z 4 części jego przygód, nazwano tak również kilka stworów z różnych gier, m.in. z pierwszej części Quake'a.

### Część I - rozdział 8

#### Pirotechnika.

Podczas pobytu w klubie Ragnarock do-  
trzecie do piętra, na którym będą siedzenia jak w kinie i konsola.



"Używając" jej wywołacie na scenie efekty pirotechniczne.

**Za kulisami.** Gdy traficie za kulisy sceny, na podwyższeniu ujrzycie perkusję, na podłodze gitarę i dwa mikrofony. Po wskoczeniu za perkusję Max



może dać próbkę swoich możliwości, ale już przy mikrofonie stwierdzi, że karaoke to nie dla niego. Zaraz obok traficie na kolejną konsolę pirotechniczną.

### Część II - intro

Gdy w majakach uda wam się dotrzeć do pokoju dzieciennego, zatrzymajcie się i spójrzcie na klocki. Układają się w napis "DEAD".



### Część II - rozdział 1

**Ślady koronera.** Zwiedzając ponownie hotel, traficie do pokoju, w którym już byliście. Oznaki waszej



bytności udokumentował na podłodze za pomocą białej kredy koroner.

**Spodnie.** Idąc dalej natkniecie się na kolejną toaletę, a w niej na gościa spluwę mającego na swoim



miejsu, czyli w garści, ale już ze spodniami nie na swoim, czyli w dole.

### Część II - rozdział 5

**Fortepian.** Szwendając się po budynku, natkniecie się na pokój z fortepianem. Sprawdźcie Maxa.



a przekonać się, że i ten instrument nie jest mu obcy. Zresztą melodia też jakby znajoma.

### Część III - intro

**Komiks.** Gdy Max podczas majaków znajdzie się w pokoju z płonącymi ścianami, niech podeszde do



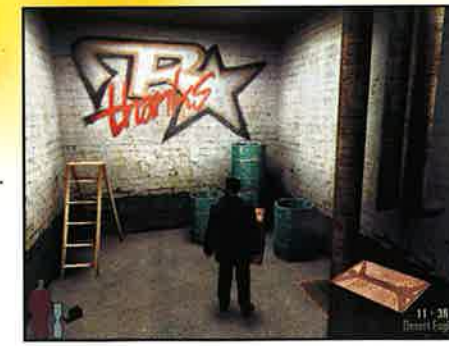
biurka i weźmie leżący tam dokument. Czytając go dowie się, że nie jest autentyczną postacią, tylko bohaterem komiksu.

**Gra.** Gdy Max po raz drugi znajdzie się w tym pokoju, niech jeszcze raz podniesie ten dokument. Tym razem przekona się, że jest w grze komputerowej. :)



### Część III - rozdział 4

**Radio.** Zaczynacie grę na dachu garażu. Po rozprawieniu się z czterema gangsterami poszukajcie



zejścia na niższe poziomy. Obok zjazdu, po prawej stronie, zauważycie stos beczek. Wskoczcie na nie. Stamtąd na klimatyzator w ścianie, a z niego na dach budynku. Będzie tam stał kontener wykonany z blachy. Jedna część będzie jaśniejsza. Strzelcie w to miejsce, a blacha odpadnie. W środku kontenera ustawcie się na kratce w podłodze. Znajdziecie się w pomieszczeniu niżej. Zbierzcie snajperkę i inne dobra. Gdy skończycie, włączcie radio, a wysłuchacie dyskusji na temat Maxa Payne'a.

### Część III - rozdział 5

**Ukryta komnata.** Zwiedzając budynek dotrzecie w końcu do pokoju, gdzie ze stołu zabierzecie kasety video. Dwa pokoje dalej będzie pomieszczenie, w którym po prawej stronie znajduje się skórzana kanapa, po lewej biurko, a za nim ściana z szafkami i obrazem. Strzelcie kilka razy w obraz.



Ten spadnie i odsłoni biały przełącznik. Podeszde do ściany i wciśnijcie go. Po obrocie zobaczycie, że kanapa uniosła się, odsłaniając ukryte wejście. Gdy zejście tam, traficie na drzwi z zamkiem cyfrowym. Wystukajcie kod i wejdźcie do pokoju. Po lewej będzie wygodne łóżko i szafka z akcesoriami do bolesnych zabaw, zaś po prawej telewizor. Gdy go załączycie, obejrzyście i wysłuchacie kolejnego odcinka tasiemcowej sagi "Star Trek".

W grze traficie jeszcze na kilka drobniaków, które umilają rozgrywkę i są swego rodzaju niespodziankami. Posłuchajcie zwłaszcza rozmów strażników i bandziorów, gdy was nie widzą. Zwróćcie też uwagę na graffiti ścienne i billboardy reklamowe. A poza tym? Bawcie się dobrze.





# FILM

■ Adrian Bilski

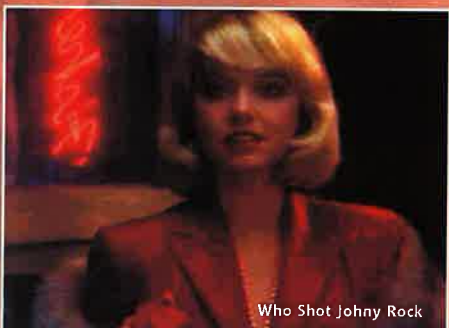
Gry komputerowe przebyły długą drogę, od - można powiedzieć - dwukolorowej prehistorii aż po czasy obecne, gdy zagłębiając się w pseudorealistyczne światy. Programy te stanowiły najmłodszy (obok kina i teatru) i zarazem najszybciej rozwijający się rodzaj sztuki wizualnej na świecie. Tak szybki postęp musiał doprowadzić do konfrontacji z innymi wytworami ludzkiej wyobraźni, w głównej mierze z kinem. Wraz z upływem czasu dało się zauważyć, jak wielki wpływ kinematografia wywiera na przemysł multimedialny. Gry i kino poczęły wiązać się ze sobą, prowadząc do nieuchronnej unifikacji.



Matrix

Ogromnie przyczynił się do tego rozwój sprzętu elektronicznego, jego modyfikacje i wzrost możliwości. W dobie trójdiskietkowych aplikacji nikomu nie śniło się o fotorealistycznych pomieszczeniach, które każdy z nas mógłby zwiedzić. Dwumegabajtowa gra była szczytem marzeń każdego bliżej zainteresowanego komputerową dziedziną.

Wkrótce okazało się, że dyskietki nie mają odpowiedniej pojemności do przechowywania coraz bardziej rosnącej ilości danych i konieczne stało się wynalezienie nośnika, który mógłby bez problemu pomieścić megabajty informacji. Wtedy właśnie nadeszła era dysków kompaktowych - najpopularniejszego i jedynego liczącego się obecnie nośnika danych.



Who Shot Johny Rock

Wraz z nadejściem CD-ROM-ów realia uległy zmianie. Sześćset megabajtowa pamięć była w stanie pomieścić wielkie ilości wiadomości, przyczyniając się w ten sposób do rozwoju rzemiosła komputerowego. Nie była to wyłącznie jednostronna korzyść, jako że branża rozrywkowa również miała w tym swój udział. Więcej miejsca oznaczała większą przestrzeń, w jaką moglibyśmy zanurzyć się uruchamiając dowolną grę. Po pewnym czasie zaczęto zastanawiać się nad możliwością implementowania filmu do programu komputerowego. Tak powstał projekt pierwszych gier z elementami filmów, mających swych fanów wśród wielu pasjonatów cyfrowej rozrywki.

Wszystko zaczęło się od inicjatywy człowieka nazwiskiem Robert Grebe we wczesnych latach osiemdziesiątych. Był on właścicielem I.C.A.T-u, firmy produkującej

oprogramowanie treningowe dla policji. Wkrótce przedsięwzięcie to przekształciło się w American Laser Games, nie zmieniając przy tym swej polityki, a jedynie odbiorcy. ALG przestała tworzyć programy treningowe, a zajęła się rynkiem komputerowym. W efekcie tej decyzji powstały proste zręcznościówki, będące de facto filmami - zawierały jedynie niewielki procent grafiki komputerowej. Zadaniem gracza było strzelanie do przestępców i uwalnianie w ten sposób zakładników. Stworzono dzieło tego typu, które kręcone były w Nowym Meksyku i Chicago. Po zakończeniu zdjęć dane te przetwarzane były na laserowe dyski, a następnie trafiały na rynek komputerowy. Pierwsze produkty ALG wydawano na popularną jeszcze wtedy Amigę 500. Software zawarty na dyskach umożliwiał czytanie z odtwarzaczy LDP-1450 firmy Sony, a jako dżojstiki posłużyły aluminiowe



Mad Dog McCree

pistolety z fotooptycznymi diodami. W momencie naciśnięcia spustu komputer rejestrował strzał i w zależności od tego, czy trafiono w bandytę, czy też w zakładnika (o ile w ogóle w coś trafiono), dogrywał odpowiednią sekwencję filmową. Jednymi z najsłynniejszych produkcji ALG były wydane na komputerach PC "Who Shot Johny Rock", "Mad Dog McCree" i "Space Pirates", wyprodukowane w latach 90. Wszystkie charakteryzowały się sporym (jak na tamte czasy) rozmachem i dużą dozą przyjemności z grania, jaką były w stanie zapewnić. Jak czas pokazał, to był jedynie wstęp do rozwoju dziedziny, jaką jest kino komputerowe.

Rozpoczęło się już wtedy nieuchronne brnięcie w stronę kina, nie tylko jako przemysłu bardzo dochodowego, ale również jako zagadnienia sztuki. Coraz częściej na ekranach monitorów można było ujrzeć ludzkie twarze, nierzadko wsparte dekoracjami i rekwizytami. Aspekty dotychczas różniące oba trendy poczęły się zacierać - znikły

# i gry komputerowe



Wing Commander



Star Wars



Terminator



Emperor: Battle for Dune

Hamill, Malcolm McDowell, John Rhys - Davies czy Tom Wilson. Oto ujawnia się pierwsza z cech jedyną oba rodzaje sztuki. Dotychczas z pobudek finansowych do produkcji komputerowych zatrudniano słabo znane osobowości. Oczywiście stało się wkrótce, że wraz z metamorfozą gier musi ulec zmianie sposób ich realizacji.

Z usług staw filmowych korzysta obecnie więcej firm niż dziesięć lat temu, zatrudniając ich nie tylko do użyczenia twarzy (tak jak to miało miejsce w Apokalypsie, gdzie zeskandowano twarz Bruce'a Willisa), lecz także w celu podkładania głosu. W ten sposób rola wielu aktorów w środowisku gier znacznie się zwiększyła. Na przykład wyżej wspomniany Mark Hamill wielokrotnie miał do czynienia z branżą komputerową (podkładał głos Garielowi Knightowi w pierwszej odsłonie słynnej przygodówki, również zaznaczył swoją obecność w Starsiege - "był" Harabecem i Kanonem), podobnie zresztą jak Tom Wilson (Elite Force) i Michael Dorn (właściciel głosu doktora Johna z Gabriel Knight oraz Worfa z Away Team).

Należy również zwrócić uwagę na fakt, że większość gier traktuje o wiecznej wojnie bądź niebezpieczeństwie zagrażającym Ziemi (tak jak to ma miejsce w Mechwarriorze, Tiberian Sunie i Close Combacie). Czyżby scenarzyści nie mieli ambitniejszych pomysłów, czyhać jedynie na komercyjny sukces? Oczywiście możemy znaleźć przy-

kłady przemysłowych scenariuszy, czego świetnymi przykładami mogą być Sanitarium i Homeworld. W obu przypadkach fabuła jest przemyślana i bogata w filozoficzne przesłania. W drugiej pozycji widoczne są również nawiązania do homerowskiej "Odysei".

Ważną rolę w produkcji kinowej odgrywa również odpowiednie oświetlenie i reżyseria. To właśnie od niej zależy finalny wygląd projektu. Żeby nadgonić osiągnięcia kinowe, producenci gier musieli zmodyfikować sposób ich realizowania, zmieniać metody wykonywania zdjęć kinematograficznych. W ten sposób kamery ze statycznych (Vortex) przeobraziły się w jak najbardziej ruchome (Silent Steel), a liczba kamer została zwiększona. Na wzór kina zachodniego korzystano z nowoczesnych technik realizatorskich i zatrudniano ekipy twórców z prawdziwego zdarzenia, tak aby praca producentów była bliższa obranym wzorcom. Świetnym tego przykładem jest Last Dynasty.

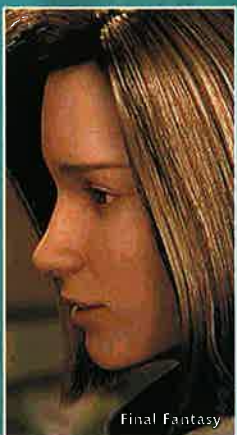
Jak wiemy, obecnie żaden film kinowy nie jest kręcony za pomocą pojedynczej kamery. Takie "uproszczenie" spowodowałoby jedynie ograniczenie w możliwości przyswajania przez widza obrazu. Wiele istotnych aspektów produkcji nie zostałyby w pełni wytypowane - mimika twarzy czy w ogóle rozwój akcji znacznie by na tym ucierpiał. Również statyczność przeszkadza w odbiorze dzieła. Gry komputerowe musiały to wszystko zreflektować, poddając się odpowiedniemu procesowi. Wraz z unowocześnieniem technologii rozmach komputerowych produkcji poczęły wzrastać, czego idealnym przykładem jest choćby Reaper.

Skoro już mowa o horrorach, wtrącić wypada dwa słowa na temat charakteru filmów komputerowych. Otóż wśród tych produkcji, tak jak w kinematografii, gry podzielić możemy na gatunki - horror, s.f., historyczne. Ujawnia się tutaj fascynacja dokonaniem znanych twórców filmów. Patrząc na Angel Devid widzimy kolejny film Ridleya Scotta, natomiast grając w Harvestera mamy nieodpartą wrażenie, że oglądamy obraz Wesa Cravena. Wzorowanie się na uznanych twórcach wypada producentom gier na zdrowie: zasobni w wiedzę o posługiwaniu się otoczeniem zdolni są do wprowadzenia własnych idei twórczych w życie. A to stanowi pierwszy krok do oryginalności.

Zatrzymajmy się w tym momencie i rozwińmy zagadnienie niebieskiej płachty, czyli bluescreenu - metody stosowanej powszechnie w kinie. Jeszcze nim technika poszła na przód, a możliwości komputerów stały się znaczne, istniała najbardziej rozpowszechniona obecnie technika nakładania obrazu na obraz wykonywaną za pomocą niebieskiego płótna otaczającego aktora. W ten sposób możliwe było zgrabne wycięcie postaci i wklejenie jej w dowolne tło. Technika ta nie dawała może zadziwiających efektów, ale spełniała (i nadal spełnia) swoje zadanie. Z biegiem czasu rozpowszechniła się także na polu komputerowej rozrywki. Wraz z powstaniem pierwszych gier mających pewne elementy filmowe, motyw ten zaistniał jako technika tania i niezawodna podczas realizacji nowego cyfrowego dzieła. To właśnie koszty produkcji dyktowały sposób tworzenia obrazu, a chciano, by były one jak najniższe. Powodowane jest to ciągle niewystarczającą liczbą odbiorców komputerowej rozrywki, z czym wiąże się zbyt wielkie ryzyko utraty funduszy przeznaczonych na produkcję gry. Efekty działania bluescreenu możemy ujrzeć w grach Daedalus Encounter czy też Pandora Directive, gdzie wszystkie ujęcia realizowane były za pomocą tej właśnie techniki. Choć filmy dużo na tym traciły, nie można powiedzieć tego o samej rozrywce, której elementy kinematograficzne dodawały jedynie blasku. Mimo upływu lat bluescreen nadal pozostaje w powszechnym użyciu.



Wing Commander przyniósł ze sobą nie tylko rozwój kina komputerowego, ale także wprowadził nas w dobę filmu interaktywnego. Zapoczątkował technikę istotną z punktu widzenia przemysłu rozrywkowego. Zastanowić się należy, czym właściwie jest ten rodzaj filmu i dlaczego stanowi aż tak ważny aspekt kulturowy. Film interaktywny oferuje możliwość wyboru drogi, jaką chcemy przejść podczas gry. W wyznaczonym przez programistów miejscu można podjąć decyzję, która pociągnie za sobą szereg skutków. Wing Commander dawał właśnie taką możliwość - przeważnie podczas dialogów z postaciami. Trzeba jednak zauważyć, że nie tylko Wing Commander III miał charakter takiego ruchomego obrazu, miały go także produkty American Laser Games, choć już w znacznie wyższym stopniu. Żądza pieniądza i pogon za sukcesem nakłoniły Chrisa Robertsa (twórcę całej gwiazdnej sagi) do wyprodukowania kolejnej jej części pod tytułem Price of Freedom. Naturalną kolejną rzeczą, produkcja znacznie rozwinęła tematy poruszone u swego poprzednika. Istotnie rozbudowując zagadnienie interakcji z otoczeniem. Jak się później okazało, była to ostatnia próba stworzenia filmu interaktywnego w grach komputerowych.



Price of Freedom jako kontynuacja musiał oczywiście prezentować znacznie wyższy poziom techniczny. Rozmiary programu zostały znacznie powiększone (z czterech CD do sześciu), a metody realizatorskie poprawione. Tym razem już znaczna większość otoczenia była stworzona na potrzeby filmu, którego produkcja kosztowała osiem milionów dolarów. Tak wielki (jak na realia gier komputerowych) budżet umożliwił udoskonalenie aspektów reżyserskich, jak i efektów specjalnych. Efekt jest, jak wiadomo, zaiste porażający.

W ostatnich latach udostępniono światu kolejny, znacznie bardziej potężny niż CD nośnik, a mianowicie DVD. Jak nietrudno się domyślić, odkrycie to odcisnęło piętno na rynku rozrywki komputerowej. Z nową techniką zapisu danych wiązała się znacznie lepsza jakość sfilmowanego obrazu. Nagle możliwe stało się przeniesienie filmów (o jakości tych kinowych) na domowy monitor/telewizor. Niespodziewanie magnetyczne kasety wideo przestały być jedynym sposobem na obejrzenie staw Hollywoodu, a urządzeniem, które miało je zastąpić, stał się właśnie nowy doskonały nośnik. Producenci gier komputerowych również postanowili na tym skorzystać i zaczęli wydawać wielokompaktowe przeboje na jednym krążku. Jakość filmów na nich zawartych była nieporównywalnie lepsza od wcześniejszych, mimo wszystko ten rodzaj nośnika danych nie przyjął się całkowicie. Dlaczego? Ponieważ urządzenie tego typu sporo kosztuje, a niewiele jest na świecie programów mogących w całości zapełnić tak wielką powierzchnię. W świetle tych faktów DVD okazywał się dotychczas niezbyt potrzebny.

W kinie komputerowym bardzo widoczny jest motyw zapożyczania z osiągnięć kinematografii. Wiele dzieł, które odniosły sukces na dużym ekranie, zostało przeniesionych na ekrany domowych komputerów. Stało się tak z Terminatorem, Dune czy też z Obcym, które obecnie są znaczącymi pozycjami na rynku gier komputerowych. Znane z tych filmów postaci i miejsca zostały przełożone na język komputerów i rozpowszechnione w nowej formie z nadzieją wysoką sprzedaży. Trudno stwierdzić, czy w wyniku opisanego zabiegu dzieła te straciły lub zyskały, wystarczy wspomnieć, iż coraz częściej próbuje się przetłumaczyć język kina na język komputerów - z niemałym zresztą powodzeniem.

Okazuje się, że metoda zapożyczeń działa w obie strony, i tak na ekrany kin trafiły komputerowe hity, jak to miało miejsce w przypadku Mortal Kombat, Street Fighter czy obecnie kręconego Resident Evil. Cyfrowi bohaterowie - symbole seksu lub cnoty i odwagi - zostali podmienieni na rzeczywistych aktorów i osadzeni w światach podobnych do znanych z wirtualnych wizji komputerowych. Wyświetlani obecnie w kinach Tomb Raider jest świetnym przykładem popularności gier komputerowych. Film powstał na podstawie legendarnego produktu, z Angeliną Jolie w roli Lary Croft, zarobił już sto milionów dolarów, co jest dowodem na ogromny popyt tego rodzaju rozrywki.

Sprawdzone pomysły w nowych odsłonach mogą okazać się ideami wielce dochodowymi, co jedynie podwyższył i tak już wielką popularność stereotypów bohaterów XXI wieku. Naturalnie, filmy tego rodzaju nie zdobędą uznania w oczach krytyków filmowych, ale mogą liczyć na poparcie ze strony wielbicieli multimedii. Co jednak tak naprawdę świadczy o powodzeniu takiego obrazu? Trzeba przyznać, że większość filmów zrobionych na podstawie gier komputerowych przeszła praktycznie niezauważoną. Stało się tak, ponieważ świat rozrywki komputerowej rządzi się innymi prawami niż świat kinematografii - wirtualne postacie nie mają żadnej głębi, a światy przedstawiane na domowych monitorach są bardzo płaskie. Kinomani nie aprobują takich niedopatrzeń, które przecież są niezauważalne dla fanów gier. Przy przekładaniu języka komputerowego na język kina zwraca się uwagę na wiele aspektów, które w oczach programistów mogą być nieistotne (to działa w obie strony). Tę regułę złamał "Street Fighter" - film bardzo powierzchowny i trudny właściwie do zrozumienia. Aby film na podstawie gry mógł odnieść sukces (przynajmniej kasowy), nie wnosząc ze sobą nic nowego bądź odkrywczego, zmuszony jest posłużyć się schematem. Tak stało się w przypadkach "Mortal Kombat" i "Tomb Raidera". W pierwszym obrazie zauważyć można próbę rekonstrukcji "Wejścia Smoka", natomiast nowa inicjatywa Eidosu to po prostu czwarta część "Indyana Jonesa". Idąc do kina, odbiorca ma nadzieję ponownie ujrzeć zwinnego, obdarzonego humorem poszukiwacza przygód, nie zaś kobietę, której jedynym zajęciem stało się strzelanie do wszystkiego, co się porusza. Eksploatacja uznanych wzorców osobowych jest uśmiałym chwytym marketingowym wskazującym drogę naśladowcom.

Swoistego rodzaju novum na scenie filmu komputerowego okazał się Final Fantasy - The Spirits Within. Jest to dzieło luźno oparte na motywach legendarnej konsolowej (choć ostatnimi czasy również pecetowej) serii RPG, której twórcą, mianowicie Hironobu Sakaguchi, jest jednocześnie reżyserem filmu. The Spirits Within na tym razem wydany jako film pełnometrażowy (90 minut), nie zaś jako gra, a prezentować będzie sztuczny świat stworzony przez zastrępy programistów.

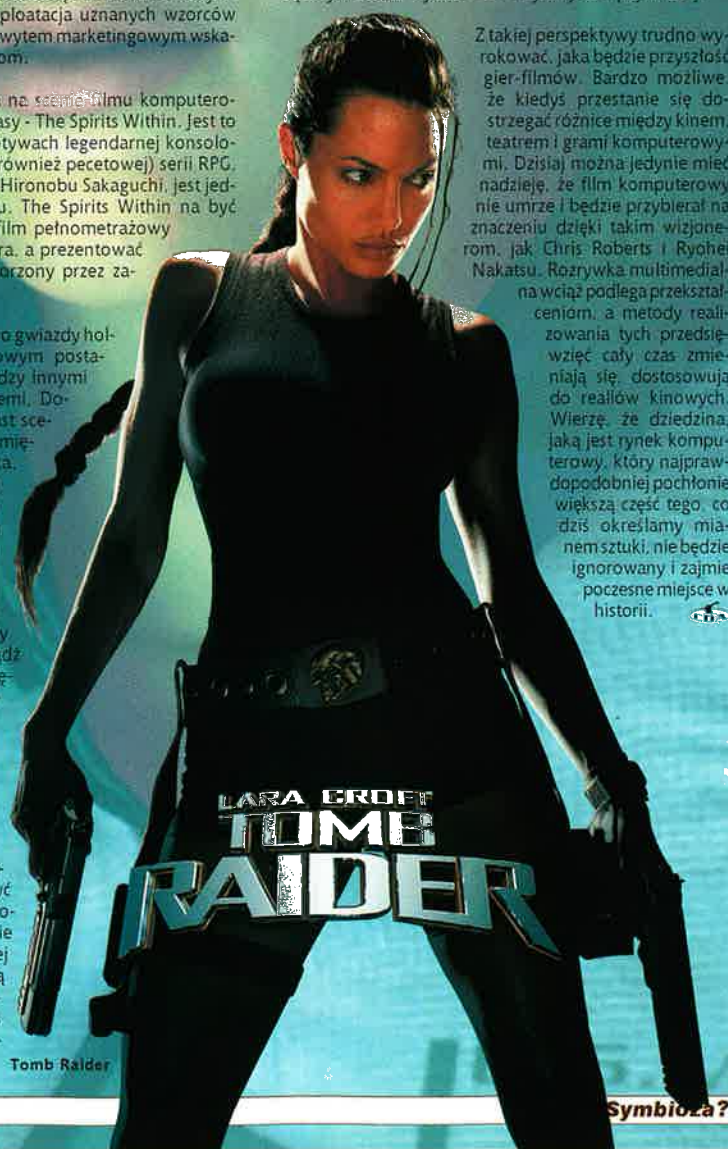
Do produkcji zaangażowano gwiazdy hollywoodzkiego kina (cyfrowym postaciom głosów użyczyli między innymi Alec Baldwin, Steve Buscemi, Donald Sutherland), natomiast scenariusz wyszedł spod ręki między innymi Ala Reinerta, współautora scenariusza do "Apollo 13". Co jednak ma wyróżniać japoński wyrob, spośród jemu podobnych produkcji? Japońscy programiści zwracali baczną uwagę na szczegóły, takie jak naturalnie wyglądający kolor włosów postaci bądź oczu (w celu wyołwienia głębi tęczęwek stworzono specjalny program). Tak zaawansowane efekty specjalne umożliwił wysoki budżet filmu wynoszący 115 milionów dolarów. Wszystko po to, aby Final Fantasy zbliżył jak najbardziej do rzeczywistości. Miałem przyjemność zobaczyć fragmenty omawianej produkcji, a te wywarły na mnie spore wrażenie. W obecnej chwili planują się już drugą część rzeczonego filmu, angażując doktor Akira Ross (główną bohaterkę obra-

zu), ale nie ma to być sequel do części poprzedniej. Prace nad filmem mają rozpocząć się jeszcze w tym roku.

Kino interaktywne znalazło wielu wielbicieli, co więcej - istnieją już enklawy ludzi, którzy zajmują się zawodowo zagadnieniem filmu interaktywnego i jego znaczenia w dzisiejszej rzeczywistości. Jednym z takich ugrupowań jest placówka ATR Media Integration & Communications Research Laboratory. Jej pracownicy, wraz z prezydentem zarządu Ryohei Nakatsu, pracują nad sposobem "interakcji czasu rzeczywistego" z komputerowo generowanymi aktorami. Stąd wziął się pomysł na Syntetyczne Wywiady, technologię stworzoną na Uniwersytecie Carnegie Mellon (CMU - Carnegie Mellon University) w Pittsburgu, w Pensylwanii, przez Scotta Stevensa i Michaela Christela. Polega ona na zadawaniu pytań o charakterze konwersacyjnym maszynie udającej rzeczywistego rozmówcę i starającej się odpowiadać na nie tak beztrudno i spontanicznie, jak zrobiłaby to istota ludzka. Po odpowiedziach można poznać cechy syntetycznej postaci, takie jak zachowanie, przekonania czy wiedza ogólna. Projekt ten stara się również określać cechy charakteru, na przykład humor czy refleksje. W ten sposób Syntetyczny Wywiad próbuje uchwycić relacje między rozmówcami i uczynić je jak najbardziej realnymi.

Na koniec zainteresować się warto zagadnieniem liczby gier na światowym rynku komputerowym, oczywiście w przypadku tych zawierających filmy. Z tego, co powyżej zostało napisane, może wynikać, iż kino komputerowe przeżywa obecnie swoje najlepsze lata. Sytuacja ma się jednak zgoła odmiennie. Jak nietrudno zauważyć, programów z nakręconymi filmami jest nieporównywalnie mniej niż produktów, które ich nie zawierają. Z powodów powyżej wspomnianych rzemiosło multimedialne nadal pozostaje rozrywką, która nie może się wybić na wyżyny swoich możliwości. Jest to ciągle niepewny grunt dla sponsorów chętnych wspomóc dziedzinę przez nas kultywowaną. Z kinem sytuacja przedstawia się zupełnie inaczej. Od czasu pierwszego filmu braci Lumiere stało się ono rozrywką bardzo powszechną. Kinematografia wiązała się na tyle z ludzkim życiem, że życie bez niej wydaje się niemożliwością. Film może oglądać każdy, gdyż nie wiąże się z tym żaden wysiłek - ani fizyczny, ani psychiczny.

Z takiej perspektywy trudno wyrokować, jaka będzie przyszłość gier-filmów. Bardzo możliwe, że kiedyś przestanie się dostrzegać różnice między kinem, teatrem i grami komputerowymi. Dziś można jedynie mieć nadzieję, że film komputerowy nie umrze i będzie przybierał na znaczeniu dzięki takim wizjonerom, jak Chris Roberts i Ryohei Nakatsu. Rozrywka multimedialna wciąż podlega przekształcaniu, a metody realizowania tych przedsięwzięć cały czas zmieniają się, dostosowując do realiów kinowych. Wierzę, że dziedzina, jaka jest rynek komputerowy, który najprawdopodobniej pochłonie większą część tego, co dziś określamy mianem sztuki, nie będzie ignorowany i zajmie poczesne miejsce w historii.



■ Blo, blo, blo i jeszcze raz blo (fppzone@box43.gnet.pl)

# elo!

Ponownie jedna strona. Ale kij, mało miejsca, więc postaram się go nie zmarnować - dobrze, już wiecie, do czego chciałbym was zaprosić! :P (Czyżby do czytania? A może...)

## NASTĘPCA SERIOUS SAMA?

Croteam, twórcy niezwykle grywalnego Serious Sama, ogłosili niedawno, że następny epizod SS ukaże się w sklepach już w grudniu tego roku! W momencie gdy piszę te słowa, gra wchodzi w fazę testów alpha. Huh, kolejne setki ton potworków do rozwalenia na ścianach już za momentik, już za chwilkę... ale czy tym razem nie stanie się to zbyt nużące, jak dla tych, którzy narzekali już w przypadku jednynki? Mam nadzieję, że szybko się o tym przekonamy...

## EXISTENCE DO H-L

W końcu wydano jeden z bardziej oczekiwanych modów do H-L - Existence, który jest inspirowany kultowym Matrixem. Modyfikacja była zapowiadana kilkakrotnie w FPP Zone CD. Odtąd obok aiusa macie nowe screeny, a po goodies skierujcie swoje macki na oficjalną stronę konwersji (<http://www.whatsexistence.com/>). Jednak pierwsze opinie, jakie pochodzą od graczy, mówią, że modzik jest niedopracowany i nie spełnił pokładanych w nim nadziei - autorzy wypuścili go zbyt szybko w związku z presją graczy oczekujących na coś naprawdę porażającego... Cóż, nie - tylko czekać na nową wersję i patche do Existence.



## MP TEST RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Yeah! Id, i parę innych firm, które tworzą RTCW, jak i MP do niego (za MP jest odpowiedzialna osobna ekipa), wreszcie wypuścili oczekiwany test multiplayer najnowszego Wolfat! Oferuje on kilka broni, klas postaci, a także jedną mapę... i jak się przedstawia? Obserwatorzy, którzy mieli możliwość zagrania większą ekipą (czytaj: po jakies 10 ludków w drużynie, Aaa właśnie - możemy wybierać między dwoma stronami konfliktu - alianci/atakują bazę/ a Niemcy/bronią tej bazy/), wypowiadają się o rozgrywce w sposób bardzo pozytywny i co chwilę wypływają z siebie nowy komplement na ten temat. Cóż, ja - jako posiadacz nędznego SDI - nie miałem szans uczestniczyć w "wieloosobowej" roz-

grywie z tego powodu, że serwery albo są zapchane, albo nie przyjmują takich pingów, jakie oferuje moje łącze, albo dostęp do nich broni zmyślny password. Ale za to wraz z Thunem testowaliśmy chwilę (elo!) tę jedyną dostarczoną mapkę i wszystkie goodies, jakie ta ze sobą niesie. A więc... wyglądało to nieciekawie, ale jak miałoby wyglądać, gdy gra się na mapie w trybie, dla którego 16 graczy to za mało? :) Przynajmniej sprawdziłem dostępne gony i mogę rzec, że są naprawdę potężne, pięknie wykonane i w ogóle, Chaingun (jak on wypływa naboje! Aaaa!), miotacz ognia czy "inne" maszynowe "pukawki". Im bardziej mocamą giwera, tym wolniej się poruszamy naszym pacholkiem... no tak, do tego podział na klasy i... zabójca CS-a? Oj, może i takowy jest "niedaleko", ale nie wydaje mi się, aby został nim RTCW...

A tak, trzeba też dodać, że test wysypuje się na sprzecie bardzo wielu ludków (ja takowych problemów nie miałem), a i wymagania ma niemałe (PII500, 128 RAM... to tak dla ściemy, bo i tak na takim sprzecie przynię). Ale cóż, engine Q3 niesie za sobą pewne skutki (choćby silnik aktualnie do najwyższych/najładniejszych nie należy). A jeśli macie ochotę to "poszlijcie" demołkę z FilePlanet czy też z naszego "krajowego" (Teraz Polska! :P) Gracz.Net.

## UNREAL2 ALPHA (Technology Demo)

Hle, hle - "wydkiem" na Necie Technology Demo U2, które prezentowano na jakichś targach "gierowych". Obserwatorzy, którzy już dorwali się do plików, płaczą, że normalnie w toło zagrać się nie da, gdyż rozgrywkę/grafę/engine itp., itd, nie są nawet w 50% takie jak te zaprezentowane w pełnej wersji (haaa :P), ale za to można pobiegać po mapie, pogłądać modele postaci, broni, otoczenia (w wielu miejscach brakuje tekstur). Może za miesiąc napiszę/napiszemy o tym coś więcej, a tymczasem "sorry", ale nie znajdziecie tutaj żadnych (wypasionych zresztą) zsołów w u2td, gdyż ich publikowania zabronił człowiek z Legend Ent. (A tak cichutko mogę "zapisać", że jakies tam zdjotka, ofkz - ja nie wiem, jakie, ale znajdziecie w archiwum unreal.gracz.net, ofkz, jak dobrze posperacie.) :P

## RED FACTION MP DEMO

Słów kilka na temat demka fabuły RE, które ukazało się w Sieci paręset minut przed oddaniem materiałów do poprzedniego FZ. A zatem... 4 mapki (po dwie na rodzaj rozgrywki), sporo giwer (w tym "wyjebakulfulcaadddd" laser/rail. Musicie TO zobaczyć! Tfu, zagrać, przetestować), dwa tryby gry (DM, CTF) i mióóóóóóóóóóóóóóóó, który aż dekleń z monitora podczas rozkoszowania się niezwykle rajcującą rozgrywką. Zmian w porównaniu z demem oferowanym przez inne gry eFPePe nie ma lub są bardzo małe, ale za to zwykły DedMez nabral kolorów i w ogóle... parę nietypowych broni, rozwalanie ścian... to bawi, ale nie najbardziej - to tylko popycha do gry. Jest wypas, czekam na pełną wersję (która DZISIAJ oficjalnie w sklepach, a za moment muszę tekst do CD oddać/).

No i ponownie "nolozdzi" wypłut, blo (aaa, bo rybka lubi pływać...), ...skumaj koleśka...

## QUAKE: THE MOVIE

blo (np. Slipknot - Skin Ticket)

Quake "część pierwsza" - wraz z nowymi mapami, małymi modami, programikami, a także kompletnymi

konwersjami powstawały "filmy", które działały na engine'ie gry. Same filmiki to zmyślnie połączone demka wykorzystujące różne dziwne katy obserwowania postaci. Do tego jakaś muzyka, i w świat. Oczywiście główny prym wiodł POMYSŁ. Do q1 powstało wiele tego typu filmów, reklamówek klanów, krótkich historyjek, "kfejkowych" wywiadów, "pełnometrażowych" produkcji (półtorej godziny filmu na engine'ie q1!) czy też zwykłych fragmentów walk, w które dodatkowo zaimplentowano odpowiednią muzykę. Eh, było tego od groma, a co ważne - scenariusz niektórych filmów, oczywiście po poprawkach, spokojnie mogłyby konkurować z niektórymi fabulami obrazami, nierzadko wyprzedzając je o parę długości!

OK, tyle nudnej historii. No może wypadałoby jeszcze wspomnieć, że do Q2 także powstawały jakieś "Qmowiec", tylko że w mniejszej ilości niż w przypadku



starszego brata. Q3 został już pozbawiony tych przyjemności... filmy na "silniku" Q3 to zwykłe aviiki, mpgi czy DivX-y.

I wreszcie pomówmy o gównym "bohaterze" tego arta, czyli Quake The Movie. Po raz pierwszy został zaprezentowany szerszej publiczności na tegorocznym QuakeCon, a do Sieci "wpuszczono go" 12 sierpnia. Można ściągnąć dwie wersje, które różnią się tylko jakością obrazu i dźwięku: ASF (27 MB) i DivX (182 MB). Nie wahając się ani chwili, wybrałem jakościowo lepszą.

Pierwsze rozczarowanie: film + końcowe napisy zajmują łącznie 12:43 minuty. Autorzy tłumaczą się tym, że gdyby film trwał tyle, ile na początku zakładali, to musieli by go tworzyć jeszcze przez kolejnych parę lat. No cóż...

Fabula filmiku jest prosta niczym konstrukcja cepa. Paru złotków, których znamy z Q3, musi się wydostać z Bastylii atakowanej przez hordy Stroggów. Tia, Stroggów, tych pół organicznych, pół mechanicznych istot, które zagrażały ludzkości w erze Q2 :P. A jak już jesteście przy samym Q2, to taka mała ciekawostka: sekwencje lecącego statku Stroggów nieopodal orbity ziemskiej zaczerpnięto z... inna Q2. Tylko tam, jak sami wiecie, było zupełnie odwrotnie - ów "kosmosol", był ostatnią zdobyczą techniki ludzkości. Ale cóż, a dalej? Jak posuwa się historia? Nie powiem... po prostu nie chce wam zdradzać fabuły. I muszę zaznaczyć: fabuły, która schodzi poniżej przedniej - mamy tu sceny a la Matrix, zdających, Crash bez helmu... i w sumie nic poza tym.

Strona audiodywidualna QTM też nie zachwyci. Co prawda jest parę momentów, gdy widać, że osoby odpowiedzialne za animację naprawdę dołożyły starań, ale i tak przez większość czasu trwania filmu prześladowały mnie obraz strasznie kanciastej głowy Grunta. :P W tego typu produkcjach nie powinno się czeplać poprawy wizualnej - ale cóż poradzić?

Jedynie w tym wszystkim, co stoi na naprawdę wysokim poziomie, to muzyka. Pompatyczna, czasem ostra - taka, jaka być powinna i za to chwala jej twórcy, gdyż bez niej filmik od razu odszedłby w zapomnienie. Przynajmniej dla mnie.

A na koniec? Nic... QTM zawodzi. I niestety nie jest to tylko moja opinia. Jak to się mówiło? Z wielkiej chmury mały deszcz?

OCENA: dwa i pół gwiazdka na pięć i pół możliwych  
Oficjalna strona twórców filmu: <http://www.planetquake.com/tritin-films/>  
Szybki download: [http://fileplanet.ngi.it/fileplanet2/planetquake/tritin-films/escape\\_from\\_the\\_bastille\\_divx.zip](http://fileplanet.ngi.it/fileplanet2/planetquake/tritin-films/escape_from_the_bastille_divx.zip)  
[http://ftp.gracz.net/pub/fpp/quake3/films/escape\\_from\\_the\\_bastille\\_divx.zip](http://ftp.gracz.net/pub/fpp/quake3/films/escape_from_the_bastille_divx.zip)



# Sobowtóry

Przypominamy regulamin naszego NIEUSTAJĄCEGO konkursu na sobowtóra!

\* Liczba zdjęć - nieograniczona (co nie znaczy, że macie wysyłać nam całe pliki - wybierzcie najlepsze!).

\* Każde zdjęcie powinno być podpisane (z tyłu) nazwiskiem autora i jego adresem; warto też podać swój wiek. Na wszelki wypadek zaznaczcie, kogo odgrywacie.

\* Do listu powinno być dołączone oświadczenie mniej więcej takiej treści: "Ja (tu imię, nazwisko) oświadczam, że jestem autorem nadesłanych zdjęć (ewentualnie: "to ja jestem na tych zdjęciach") i zgadzam się na ich publikację na łamach CDA".

\* Zdjęcia można nadsyłać zarówno tradycyjną pocztą (także na dyskietkach!), jak i e-mailami (z subjectem: Sobowtór!).

\* Plebiscyt na sobowtóra odbędzie się na łamach CDA - jego częstotliwość będzie zależała od liczby nadesłanych zdjęć. Myślimy, że będzie to miało miejsce 2-4 razy w roku. Raz n/a jakiś czas ogłosimy plebiscyt na Sobowtóra (Kwartal? Półroczna?). I wy wskażecie, komu przyznać ten tytuł i nagrodę.

\* W konkursie nie mogą brać udziału: a) zdjęcia zwierząt w roli głównej, b) zdjęcia, na których postać sobowtóra wykonano jakąkolwiek techniką fotomontażu (np. doklejenie swej twarzy do ciała bohatera/ki jakiejś gry - zakazane). Liczy się człowiek i jego inwencja, a nie zdolności montażu!

REGULAMIN KONKURSU

## Oto nowe propozycje:

- **Magda Mróz - 15 lat - Lara**
- **Sebastian Wydrzyński - 15 lat - Kyle**
- Katarn (Dark Forces 2)**
- **Lena Błażejczyk (z lewej) i Eryk Błażejczyk - Half Life i Half Life Opposing Force**
- **Maja Fiolek - Sonia Blade**
- **Justyna - 16 lat - Lara**

I jeszcze jedna drobna uwaga. Dość często przysyłacie nam zdjęcia w stylu "sobowtór postaci z gry NHL, Carnageddon, GTA" itd. Przypominamy, że konkurs ogłaszamy na sobowtóra KONKRETNEJ postaci. Stąd nie wystarczy np. wsiąść w samochód i zrobić sobie zdjęcie, by być sobowtórem Maxa Damage'a. Prosimy o sobowtóra konkretnej postaci. OK? Nie musi ona mieć imienia i nazwiska, ale powinna być dość charakterystyczna. No i wysyłacie się choć odrobinkę w celu upodobnienia się do pierwowzoru. Bo choć zdjęć przychodzi ostatnio sporo, to coraz ciężiej wybrać z nich naprawdę udane kreacje. A zależy nam, by konkurs trzymał poziom...



# Droga do szkoty przez modem

■ Jacek Marciniak

Znamy z filmów i literatury obrazki, na których australijskie dzieci łączą się ze szkołą za pomocą videokamer. Niby wszyscy uczniowie są obecni na lekcji, a tak naprawdę tylko wychowawczyni jest w szkole, pozostali siedzą przed swoimi kamerami i oglądają całą resztę "klasy" na monitorze. Nie da się wprawdzie prowadzić w ten sposób zajęć wychowania fizycznego, ale większość przedmiotów szkolnych rzeczywiście nie wymaga fizycznego uczestnictwa zainteresowanych osób. Tak naprawdę chodzi tylko o to, by wszystkie dzieci zmobilizować do nauki tego samego w tym samym czasie. Najmłodsi nie potrafią sami się motywować, bo najczęściej nie wiedzą, dlaczego i w jakim celu się uczą. Inaczej wygląda sprawa z dorosłymi. Im nie trzeba perswadować, że warto się uczyć, bo "nauka to potęgi kluczy", jak mawia stare przysłowie.

Polska nie jest tak rozległa jak Australia, więc raczej potrzeba organizowania wideoszkół nie jest zbyt wielka. Poza tym istnieje Internet i takie sprawy jak przesyłanie obrazu albo dźwięku na odległość załatwia się online. Jest jednak inny problem: dokształcanie wymaga czasu, a tego brakuje zwłaszcza dorosłym. Brakuje też pieniędzy na dojazdy, podręczniki, opłaty semestralne i ładne teczki :-). Postanowiliśmy sprawdzić, czy w Polsce działają instytucje zajmujące się nowoczesnym kształceniem zdalnym. Przez nowoczesny rozumiemy tu taki system, który nie posługuje się metodami korespondencyjnymi. W naszych poszukiwaniach trafiliśmy na ciekawą inicjatywę edukacyjną, której nazwa brzmi Edumatic. Rozmawialiśmy z przedstawicielami firmy Edustrada (www.edustrada.pl) o ich nowatorskim systemie kształcenia zdalnego poprzez Internet.

Jeszcze w tym roku na polskim rynku dostępny będzie nowy, uniwersalny i elastyczny produkt przeznaczony do kształcenia na odległość w środowisku Internetu. Edumatic to autorskie rozwiązanie, które dzięki swojej ofercie w sposób kompleksowy podchodzi do zagadnienia e-edukacji.

Specjaliści z Edustrady twierdzą, że pojawiające się w ostatnim czasie duże zainteresowanie kształceniem na odległość wymaga rozwiązań, które będą gwarantowały skuteczność nauczania oraz będą dostosowane do potrzeb polskiego odbiorcy. Gwałtowny rozwój Internetu sprawia, że właśnie to medium wydaje się najbardziej odpowiednie do prowadzenia kształcenia z wykorzystaniem nowych technik. Multimedialność Internetu czyni kształcenie bardzo atrakcyjnym, a jego zasięg pozwala dotrzeć do dużej grupy uczniów niezależnie od ich lokalizacji. Wsparcie procesu kształcenia odpowiednio przygotowanymi systemami informatycznymi gwarantuje skuteczność nauczania, a planowanie szkoleń oraz organizowanie procesu dydaktycznego jest dostępne bezpośrednio dla nauczycieli bez konieczności angażowania odpowiednich kadr technicznych.

Edumatic jest wyspecjalizowanym zestawem rozwiązań, które umożliwiają prowadzenie procesu dydaktycznego w ramach Internetu. Składa się z dwóch podstawowych i wzajemnie uzupełniających się elementów: systemu Edumatic oraz aplikacji Edumatic Lite.

System Edumatic to serwer zarządzania zawartością dydaktyczną. Jest to system klasy LMS (ang. Learning Management System), dzięki czemu dostępne są w nim wysoce zaawansowane narzędzia funkcjonalne w

pełni wspierające proces dydaktyczny oraz wszystkich jego uczestników. Umożliwia on zarządzanie i udostępnianie treści dydaktycznej przechowywanej w postaci kursów multimedialnych. Po jednorazowym umieszczeniu w systemie kurs może być dalej modyfikowany lub rozwijany bezpośrednio przez dydaktyka oraz kierowany do określonej grupy uczniów. Nauczyciel wspierany jest również podczas organizowania i kontrolowania przebiegu procesu dydaktycznego, np. w każdej chwili dostępna jest informacja o stanie zaawansowania ucznia w realizowaniu bieżącego materiału. Duży nacisk położono na sposoby kontroli wiedzy - przykładowo dostępny jest rozbudowany mechanizm testów zestawianych i sprawdzanych automatycznie przez system. System raportowania pozwala tak nauczycielowi, jak i przełożonym uczniom zorientować się w jego postępach w nauce.

Edumatic przeznaczony jest do prowadzenia kształcenia poprzez Internet w trybie online i przy wykorzystaniu standardowej przeglądarki WWW. Nastawiony jest na samokształcenie (uczeń pod kontrolą systemu przyswaja wiedzę, która następnie zostanie zweryfikowana bez zaangażowania nauczyciela) oraz nauczanie w trybie asynchronicznym (kształcenie pod kontrolą nauczyciela pełniącego rolę konsultacyjno-organizacyjną) i synchronicznym (wirtualna klasa - uczniowie uczą się pod kontrolą nauczyciela, tak jakby siedzieli obok siebie w jednej ławce).

Aplikacja Edumatic Lite to klient systemu Edumatic przeznaczony do prowadzenia kształcenia w trybie offline. Zapewnia ona uczącemu się dostęp do treści dydaktycznych bez konieczności stałego połączenia z systemem Edumatic. Jednocześnie aplikacja zapewnia nauczycielowi pełną kontrolę przebiegu procesu dydaktycznego - jest odpowiedzią na potrzeby polskiego odbiorcy, który nie zawsze może sobie pozwolić na dostęp do Internetu w trybie online.

Rozwiązanie Edumatic zostało opracowane z uwzględnieniem najnowszych trendów i standardów obowiązujących w e-edukacji. Ważną cechą systemu jest jego otwarta architektura pozwalająca na dostosowanie funkcjonalności do indywidualnych potrzeb uczestników procesu dydaktycznego. Edumatic zapewnia również zgodność z obowiązującym międzynarodowym standardem reprezentacji zawartości dydaktycznej SCORM. Przyjęte rozwiązanie czynią więc z Edumatica niezwykle ciekawą ofertę dla każdego zainteresowanego prowadzeniem kształcenia na odległość.



## Kalejdoskop WWW

Witam was w post-wakacyjnym wydaniu kalejdoskopu WWW. Tym razem w ogóle nie ma od was linków (załapałście bakcyła wakacji i sobie leniuchujecie, co? Oj, nieładnie, nadsyłać namiary, nadsyłać!), dzięki czemu mogłem połączyć trochę wody w opisach witryn, które sam wyszukałem. Przypominam także o zasadach przyjmowania linków do tego działu: e-mail musi mieć temat "Kalejdoskop WWW", oprócz samego linka musi także zawierać przynajmniej parowyrazowy opis danej witryny, to wszystko trzeba wysłać na [blood@go2.pl](mailto:blood@go2.pl). Liczba linków (różnych) w jednej wiadomości jest oczywiście nieograniczona. Przysłać screena strony w BMP lub wysyłanie jej namiarów kilka razy w ciągu miesiąca od razu dyskwalifikuje ją z możliwości zaistnienia w tym dziale.

[b]0110010]



AUDIOGALAXY  
[ [www.audiogalaxy.com](http://www.audiogalaxy.com) ]

W wyniku wielu spraw sądowych Napster wreszcie ugłęb się pod presją wytwórni płytowych i zaczął "kasować" powiązania do niektórych utworów w swoich bazach, znajdujących się na hudełkach użytkowników. Od tamtej pory wyszukanie czegoś konkretnego poprzez Napstera stało się bardzo trudne. W obliczu tego faktu wielu starych fanów Napstera zainteresowało się innymi systemami, które są pomocne w wyszukiwaniu MP3. Jednym z takich programów jest Audiogalaxy. Wyszukiwanie utworów nie odbywa się poprzez specjalny program, ponieważ ten służy tylko do ich ściągania czy też wysyłania do innych użytkowników. Do szukania MP3 wykorzystujemy najwykleszą w świecie przeglądarkę stron WWW. Dzięki dużej bazie użytkowników programu nie powinno być problemu ze znalezieniem nawet najbardziej rarytasowych kawałków. Niestety są i złe strony - parę razy dziennie serwer jest przeciążony i nie można za jego pośrednictwem pobierać nowych plików. Na szczęście takie sytuacje, jeśli mają już miejsce, to nie trwają zbyt długo. Kończąc opis, pragnę przypomnieć o prawach autorskich, które mówią, że ściągając na swój dysk daną MP3, oświadczasz, iż masz oryginalną płytę czy też kasety zawierającą dany utwór (piszę to tylko na wszelki wypadek, jestem pewien, że sami o tym wiecie i pamiętacie :)). W obecnej sytuacji Audiogalaxy wydaje się najlepszym rozwiązaniem, jeśli chodzi o systemy wymiany MP3 między użytkownikami Sieci. POLECAM! (Więcej na temat programów "peer to peer" możecie przeczytać na <http://mp3.pl/testy/pitupertest/>. Tam też specjalne forum poświęcone temu zagadnieniu.)

Max Cavallera  
[ [avemax.rockmetal.art.pl](http://avemax.rockmetal.art.pl) ]

Mitołnikom muzyki "ciężkiej" (nie chcę się płać, wymieniając poszczególne gatunki metalu, pew-



# Tunelem na IRC... ...z ominięciem restrykcji

■ Raziell

**"Your connection is restricted!" - taki właśnie sympatyczny napis wita wszystkich modemowców z TP SA, łączących się z serwerami sieci IRCNet. Rodzi się więc pytanie: czy nie można nic z tym zrobić? Jasne że można, zaraz przekonacie się o tym sami.**

## Restrykcja - co to jest i z czym to się je?

Restrykcja, najprościej mówiąc, znacznie uszczupla nasze prawa na IRC-u. Posiadając OP-a nie możemy kopać, banować, opawać/depować innych ani nawet zmieniać topicu. W skrócie - możemy tylko gadać. Nie oszukujemy się jednak - do czystego gadania są chaty. IRC to coś więcej, to miejsce dla bardziej ambitnych. Co więc zrobić, żeby w pełni rozwinąć swoje skrzydła?

## Adres, domena, host...

Kiedyś już poruszałem ten temat, ale przy tej okazji muszę to zrobić jeszcze raz. Łącząc się z Internetem przez modem, każdorazowo dostajemy inny host (ciąg znaków umożliwiający identyfikację naszego połączenia). Przykładowo jest to: [pc185.wroclaw.ppp.tpnet.pl](http://pc185.wroclaw.ppp.tpnet.pl). Podobny host, różniący się jedynie cyferką na początku, jest przyznawany każdemu następnemu modemowcowi. Jeśli teraz zerwiemy połączenie z Internetem, nasz host otrzyma ktoś inny. Założmy, że modemowcy nie mają restrykcji, a podczas naszego pobytu na IRC-u poważnie nabroiliśmy (np. przejeżdżaliśmy kanał, podczyliśmy się pod IRC-OP-a, floodowaliśmy) i dostaliśmy k-line. Nie możemy wejść na IRC, więc się rozłączamy i łączymy ponownie (z Internetem, nie z serwerem IRC), nabywając przy okazji nowy, wolny od k-line host. My jesteśmy zadowoleni, ale osoba, która otrzymała wkrótce nasz host - raczej nie. Tak więc nakładanie k-line na hosty z modemów TP SA jest bez sensu. Dlatego administratorzy IRCNetu trafnie rozwiązali ten problem i ograniczyli wszystkim z domeny \*.ppp.tpnet.pl te prawa na IRC, które mogą prowadzić do k-line.

Gdy wchodzimy na IRC, serwer przyznaje nam automatycznie adres, który wygląda mniej więcej tak: [nickident@host.domena.pl](mailto:nickident@host.domena.pl). Przykładowo może to być: [Raziell@raziell@pc185.wroclaw.ppp.tpnet.pl](mailto:Raziell@raziell@pc185.wroclaw.ppp.tpnet.pl) (w przypadku łączenia się przy użyciu modemu bezpośrednio z serwerem IRC) albo [Raziell@raziell@jest.git.a.inn.to.waffle.pl](mailto:Raziell@raziell@jest.git.a.inn.to.waffle.pl) (w przypadku korzystania z tunelu IRC). Ale przejdźmy do sedna sprawy...

## Czym jest tunel IRC?

Tunel IRC to, jak sama nazwa mówi, tunelik prowadzący przez inny komputer w sieci, czyli jakby zdalne IRC-owanie przez drugi komputer. Jeśli czytaliście moje poprzednie artykuły, to na pewno wiecie, że taką zdalną pracę umożliwiają nam konta shellowe. Jedynym minusem tunellingu IRC jest właśnie to, że musimy takie konto mieć, a konkretniej kupić. Gdzie, o tym pisałem w jednym z poprzednich artykułów, lecz wystarczy zapytać o to kogoś na

IRC-u, a na pewno wam powie. Dwoma najpopularniejszymi tunelami są: tunel SSH i BNC (choć ten drugi tak do końca tunelem nie jest). Zaczniemy więc od pierwszego...

## Tunel SSH

Do postawienia tunelu SSH potrzebne są: konto shellowe i klient SSH (najlepiej Tera Term SSH lub inny, podobny). W pierwszej kolejności zaloguj się na swoje konto i wpisz: screen (musisz mieć włączoną obsługę screena - zapytaj swojego admina). Następnie: `ssh -R XXXX:wroclaw.irc.pl:6667 adres.serwera.pl`. Pod XXXX wstaw port, na jakim chcesz postawić tunel (dowolna liczba z przedziału 1024-65535), a pod adres.serwera.pl po prostu adres, jaki posiada twój serwer, na którym stawiasz tunel (podajesz go jako host przy logowaniu). Np. `ssh -R 12345:wroclaw.irc.pl:6667 shell.pl`.

I... gotowe! UWAGA - pamiętaj, że ważna jest wielkość wpisywanych liter! Teraz włącz swojego klienta IRC (np. mIRC-a) i wpisz:

```
/server adres.serwera.pl XXXX
```

W naszym wypadku:

```
/server shell.pl 12345
```

Po chwili powinienes połączyć się z serwerem IRC, tylko że już bez +r i z nowym, unikalnym hostem!

WAŻNE: gdy kończysz swoją zabawę z IRC-em - zamknij tunel! Z pewnością oszczędzi to nerwów twojemu adminowi, dla którego każdy kolejny tunel SSH to następna dziura dla serwera. O tym, jak "zabić" proces na koncie shellowym, później.

## BNC

BNC (akronim BouNCe, z ang. odbijać się) to nic innego jak IRC-owe Proxy, czyli program działający na wzór tunelu SSH. Różni się on od tego pierwszego przede wszystkim złożonością, gdyż posiada wiele ciekawych opcji. O ile SSH (potrzebny przy stawianiu tunelu SSH) jest "wbudowany" w konto shell, o tyle BNC musimy ściągnąć z Internetu. Znajduje się on m.in. na stronie <http://gotbnc.com>. Plik najnowszej wersji tego programu ma nazwę `bnc2.8.4.tar.gz`, i w takiej postaci przegrywamy go na nasze konto shell (np. za pomocą Cute FTP lub Windows Commandera). Następnie logujemy się na nie i wpisujemy po kolei:

```
tar -zxf bnc2.8.4.tar.gz
cd bnc2.8.4
./configure
make
```

To już połowa roboty. Przydałoby się teraz skonfigurować BNC. Możemy to zrobić na dwa sposoby - za pomocą kreatora lub ręcznie. Aby uruchomić kreator, wystarczy wpisać: `/bncsetup` (musisz być w katalogu `bnc2.8.4`). Teraz program zada nam kilka pytań:

"Port to listen on" - podaj port, którego BNC ma używać do porozumiewania się z tobą (liczba z przedziału 1024-65535).  
"How many users would you like to be allowed on BNC at the same time?" - liczba użytkowników, którzy mogą jednocześnie korzystać z BNC. Jeśli nie chcesz limitu, wpisz tu 0.  
"Pick a password" - podaj hasło dla zwykłego użytkownika.  
"Pick a password for the superuser" - podaj hasło dla superusera (znacznie poszerzone prawa, dodatkowe komendy).

Gotowe! Spróbujmy teraz utworzyć plik konfiguracyjny ręcznie. Potrzebny nam będzie do tego zwykły windowsowy notatnik. Uruchom go i wpisz takie 2 linijki:

```
S:haslo_superusera
D:port:liczba_userow:haslo
```

Czyli np.

```
S:IRC_po_godzinach
D:12345:1:czytaj_CDA
```

Teoretycznie tyle by wystarczyło, aby BNC działało. Inne opcje, których ustawienia możemy zmienić z domyślnych na własne (wystarczy dopisać wybraną linijkę), to:

```
C:port_serwera_IRC
```

Ustalamy port serwera IRC, z jakim chcemy się łączyć (dla sieci IRCNet najlepiej wpisać 6667).

```
L:bnc.log
```

Podajemy nazwę pliku, do którego BNC ma zapisywać wszystko, co się wokół niego dzieje.

```
A:1:jakis.adres.pl
```

Wykaz adresów IP, które mogą korzystać z BNC.

```
X:domyslny.vhost.pl
V:inny.vhost.pl
V:jeszcze_inny.vhost.pl
```

Umożliwia wybór vhosta. Np. jeśli konto posiada adres `cdaction.pl` i admin ustawił jakieś vhosty, to możemy zmodyfikować nasz adres na IRC-u do postaci: `jakis.vhost.cdaction.pl` (Raziell@raziell@jakis.vhost.cdaction.pl). O to, czy na twoim koncie dostępne są vhosty, zapytaj admina. W powyższym zapisie (w pliku konfiguracyjnym) po X: wpisujemy domyślny vhost, jakiego chcemy używać (np. `cdaction.pl`), a po V: podajemy inny, dostępny na koncie vhost (np. `kupuj.cdaction.pl`). Uwaga - możesz dopisać tyle vhostów, ile tylko zechcesz (pod warunkiem że twoje konto takie obsługuje!).

Teraz możesz już zapisać swój plik konfiguracyjny pod nazwą `bnc.conf` i przegrać go na swoje konto do katalogu `bnc2.8.4`. Aby uruchomić BNC, wejdź na konto shell i wpisz:

```
cd bnc2.8.4
./bnc
```

Następnie włącz swojego klienta IRC (np. mIRC-a) i wpisz: `/server adres.serwera.gdzie.jest.bnc.pl port_BNC`

Gdy zgłosisz się serwer, wpisz:

```
/quote pass haslo - gdy chcesz zalogować się jako zwykły user
/quote main haslo_superusera - gdy chcesz zalogować się jako superuser
```

W zależności od tego, jak się zalogowałeś, masz dostępne następujące komendy...

**Kartka z pamiętnika IRC-ownika**

Jeśli często "sprawdzacie" ludzi komendą `/whois`, to na pewno zauważyliście, że niektórzy mają odłotowe hosty, takie jak:

widzial.jak.Malysz.robil.hops.pl  
jest.git.a.inn.to.waffle.pl  
jak.wypile.soczek.to.widzi.4.wymiary.art.pl  
oczka.z.rana.ma.zaspa.ne.pl  
chyba.zaraz.kogos.kop.ne.pl  
siedzi.juz.godzi.ne.pl

I taki ktoś z tego typu fajnym hostem ma adres: [Raziell@raziell@jest.git.a.inn.to.waffle.pl](mailto:Raziell@raziell@jest.git.a.inn.to.waffle.pl)

Prawda, że całkiem sympatyczne? :) Konta z takimi vhostami sprzedają m.in.: [www.infomark.com.pl](http://www.infomark.com.pl), [www.ne.pl](http://www.ne.pl), [www.ko.pl](http://www.ko.pl), [www.profnet.pl](http://www.profnet.pl). Udanych polewoń! :)

Zwykły user:

`/quote help` - wykaz podstawowych komend, jakie są aktualnie dostępne

`/quote conn serwer.irc.pl [port] [haslo]` - łączy cię z wybranym [portem] określonego serwera, przy użyciu [hasła] (parametrów w "[]") NIE MUSIMY podawać, np. `/quote conn wroclaw.irc.pl 6667`

`/quote main haslo_superusera` - BNC identyfikuje cię jako superusera

`/quote vip <wybrany_vhost>` - ustawia vhost lub wyświetla wszystkie dostępne (jeśli wpisujemy samo: `/quote vip`)

`/quote ident nowy_ident` - jeśli twój serwer nie obsługuje tzw. identwd, zmienia dotychczasowy ident na nowy

`/quote vdf` - przywraca twój domyślny vhost, jaki ustawiłeś w pliku `bnc.conf`

`/quote vn` - przywraca domyślny vhost shella

Superuser:

Posiada wszystkie komendy zwykłego usera + kilka dodatkowych...

`/quote bwho` - listuje wszystkich, którzy aktualnie korzystają z twojego BNC

`/quote bkill <FD>` - zamyka połączenie z BNC userowi o określonym FD (do listowania FD służy polecenie: `/quote bwho`)

`/quote die lub /quote bdie` - zabija proces BNC na twoim koncie shell (wyłącza BNC)

`/quote addhost <typ> <adres_IP>` - umożliwia dostęp do BNC podanemu IP-kowi, w miejsce <typ> wpisz 1

`/quote listhost` - wyświetla wszystkie adresy IP, jakie mają dostęp do BNC

Tak więc po zalogowaniu na BNC (jako zwykły user lub superuser) i po ustawieniu vhosta oraz innych ustrojstw wpisujemy: `/quote conn wroclaw.irc.pl` i po chwili jesteśmy na IRC-u - bez restrykcji i z fajowym adresem!

## Inne zalety shella

No właśnie, nie da się ukryć, że konto shellowe to prawdziwe dobrodziejstwo. Dzięki niemu można postawić na IRC-u własny bot, tunel SSH, BNC... Co jeszcze?

- IRC bezpośrednio z shella. Służy do tego komenda: `irc` (niekiedy wyłączana przez adminów), a także klienci: `epic` (komenda: `epic`) i `BitchX` (komenda: `BitchX`).

- wget. Komenda `wget` pomaga ściągać pliki z zagranicznych lub rodzimych (często bardzo wooolnych) serwerów. Wystarczy wejść do odpowiedniego katalogu na koncie (komenda: `cd nazwa_katalogu`) i wpisać: `wget -b -t 0 http://wooolny.server.com/plik.exe`

Po chwili (krótszej lub dłuższej, to zależy od wielkości pliku i przepustowości łączy) nasz upragniony plikzek powinien grzecznie leżeć sobie tam, gdzie mu kazaliśmy :). Dzięki wget wskazany plik jest ściągany na konto shell, skąd możemy go przegrać (za pomocą klienta FTP) na lokalny dysk twardy. Jak łatwo się domyślić, szybciej nam będzie ściągnąć plik z polskiego serwera kont shell niż z jakiejś amerykańskiej witryny...

- screen. Sposób działania screena można wytłumaczyć tak - jeśli IRC-uając z konta shell zamknijemy okienko klienta SSH, nasza sesja wyjdzie z IRC-a. Jeśli jednak wcześniej postawimy screen (komenda: `screen`, wpisana przed wejściem na IRC) i później zamknijemy okienko - nasza sesja zostanie na IRC-u, dopóki ktoś jej nie zabije lub nie wysiadzie zasilanie serwera :). Aby kontynuować pracę na screenie, wystarczy użyć polecenia: `screen -r`.

- zabijanie procesów. Aby wylistować aktualnie działające na koncie procesy, wystarczy wpisać: `ps x`. Każdy proces ma przydzielony numer PID, wyświetlany w pierwszej kolumnie. Aby teraz zabić wybrany proces, należy wpisać: `kill -9 numer_PID`.

Myślę, że udało mi się was zachęcić do kupna konta shell, gdyż jest to obecnie standard dla każdego, kto wymaga od IRC-a więcej niż zwykłej pogawędki. Nie muszę już chyba przypominać, że stawianie botów i innych zmechanizowanych userów jest w sieci IRCNet ZABRONIONE! Postaram się w jednym z kolejnych artykułów napisać coś więcej o serwerach, które tolerują stawianie botów i umożliwiają rejestrację kanału/nicka. Na mnie już czas... na razicho! :)

PS Przypominam, że wszelkie pytania/prośby/sugestie możecie do mnie ślać na adres [raziell@cdaction.pl](mailto:raziell@cdaction.pl).



nie bym się pomylił) nie trzeba przedstawiać tego pana. Założył i przez wiele lat lider oraz wokalista Sepulchry. Jakis czas temu, po niemiłym rozstaniu się z zespołem, założył zupełnie nowy i oferujący jakże odmienne brzmienie - Soufly. Jeszcze w trakcie jego pobytu w Sepulchrze stworzył, wraz z wokalistą Fudge Tunnel (Alexem Newportem) Nailbomb - zespół, który wydał jeden album (+koncertowy), takie było jego założenie. Jakie płyty nagrał w całej swojej karierze? Kiedy ostatnio koncertował w Polsce? Jakie są historie innych ludzi związanych z zespołami, w których grał? Wszystkiego dowiecie się na tej stronie. Dostawcie kompendium wiedzy dla wielbicieli talentu Maxa. Sątowni nic nie brakuje, treści i materiały na niej zawarte wzbudzają podziw dla ich autora, który z pewnością poświęcił wiele czasu na ich skompletowanie. Żeby się nie powtarzać - wypas! WWW warta każdego impulsu telefonicznego!



Voodoo Extreme  
[ [www.voodooextreme.com](http://www.voodooextreme.com) ]

Tak się złożyło, że w kalejdoskopie jeszcze nie był prezentowany (a przynajmniej ja sobie takowego faktu nie przypominam :P) jeden z najlepszych, o ile nie najlepszy serwis, który przekazuje najnowsze wieści na temat właśnie powstających, uaktualnianych, obmyślanych i wzbogacanych (+parę innych tego typu określeń) gier komputerowych. Wg mojej opinii jest to najlepszy serwis tego typu - chociaż czasem uważam autorów umykającą co poniektóre "njusy", to i tak o tych najważniejszych czytelnicy Voodoo Extreme najczęściej dowiadują się z pierwszej ręki. "Głównym daniem" serwisu są oczywiście najświeższe newsy. Oprócz tego znajdziemy tutaj obszerny wybór screenshootów z zapowiadanych do ukazania się produkcji (najczęściej FPP/TPP), recenzje czy też ekskluzywne wywiady z designerami nietuzinkowych "szpialów". Dla osób przynajmniej "jako tako" znających angielski i zainteresowanych tematem obowiązkowa lektura codzienna.



# CZY JESTEŚMY TERRORYSTAMI?

Rozpoczęcie artykułu od takiego zdania może narazić autora na doraźne mordobicie w wykonaniu pozostałych redaktorów - jest to jednak pytanie prowokacyjne. Nie chciałem też zaczynać od: "Dzień 11 września 2001 roku na zawsze zmienił oblicze świata, który po zamachu terrorystów na World Trade Center nigdy już nie będzie takim, jakim był". Zdanie jest już tak oklepane jak ładna dziewczyna na wiejskim weselu. Ale zadajmy sobie pytanie, w jaki sposób rozumie lub jakiego typu umysłowość ma człowiek, który porywa samolot i uderza nim w budynek, gdzie na pewno przebywa kilka tysięcy ludzi - skazuje ich na pewną śmierć? Nie można powiedzieć - jak czynią to niektórzy dziennikarze - że rozumuje irracjonalnie. Irracjonalny znaczy pozarozumowy, a ci ludzie mieli świetnie funkcjonujące umysły. Bardzo dobrze przemysłany plan zrealizowali niemal w całości. Owszem, pobudki tych działań są irracjonalne, ale to akurat nie jest takie rzadkie zjawisko. Do kościoła czy jakiegokolwiek świątyni udajemy się (taką mam nadzieję!) z pobudek irracjonalnych, bo przecie wiara i rozum to kategorie rozłączne (jeśli coś się da udowodnić, to nie potrzeba do tego wiary, wkraczającej w dziedzinę spraw i bytów, których istnienia udowodnić nie sposób).

Albo przecie nikt nie mówi o tym, że wiara automatycznie pociąga za sobą terroryzm. Wprawdzie odpowiedzialni za ten zamach to (wedle wszelkich przypuszczeń) ludzie głęboko wierzący, ale przecie nie to jest ich głównym wyróżnikiem.

Czy to tego, aby skierować samolot na WTC, powodując niezliczone tragedie, cierpienia i szkody, trzeba być potworem? Niekoniecznie. Komendant obozu zagłady w Oświęcimiu prywatnie był człowiekiem grzecznym i w stosunku do służby domowej (wśród której byli przecie więźniowie) przejawiał oznaki uprzejmości i życzliwości. Terrorysta nie musi być człkiem wyluzowanym ze wszelkich uczuć, ma przecie przynajmniej kilku "towarzyszy broni", jakiegoś psa czy kota - nie da się żyć w całkowitej pustynie uczuciowej. Co więc takiego siedzi w człowieku, który naprowadza samolot na budynek pełen ludzi, wiedząc, że za chwilę rozpęta się tam piekło cierpienia i szaleństwa? Co różni go od innych, dla których taki czyn jest potwornością, o jakiej nie da się nawet pomyśleć?

Kilkunastu terrorystów zabiło parę tysięcy ludzi - co w przeliczeniu na jednego daje jakąś tam liczbę, którą oszacujemy na około pięćset osób.

A wiecie, że ja sam, grając w gry takie jak Redguard, CIA Operative, Soldier of Fortune czy Project IGI zabiłem nie mniejszą liczbę ludzi? Prawda, że byli to ci żli - wstrętne glutoty stojące mi na drodze do osiągnięcia jakiegoś szlachetnego celu. Gdybym choć przez chwilę pomyślał, że taki strażnik na wieży ma przecie jakąś dziewczynę, ojca, matkę, może psa..., to nie mógłbym go zastrzelić. No... wiem, że to gra, że strażnik to tak naprawdę zera na przemian z jedynkami w pamięci

kompas. Ale jak tak rozpatrywać, to człowiek również jest lokalnym, rozdętym niepotrzebnie zgrupowaniem atomów, które dobrze upchnięte zmieściłyby się spokojnie w naparstku, i sporo by jeszcze miejsca zostało. Czort wie, co taki strażnik robi w pamięci kompasa, gdy wyłączy program. Jesteście pewni, że rozpycha się w nicność?

Albo dajmy pokój filozofii i problemom egzystencjalnym i wróćmy do problemu terroryzmu. Otóż terrorysta - tak przynajmniej sądzę - musi nauczyć się rozumować podobnie jak gracz komputerowy. Oburzacie się? A przecie pomyślcie, gdyby dla tego człowieka (nie piszę drania, fotra, skur... bo żadne z tych określeń nie da się przyłożyć do kogoś, kto zabija kilkuset ludzi) ofiary jego czynów były realnymi istotami ludzkimi, które mają jakieś marzenia i życie osobiste, to jego własna odbytka wywinęłaby się na zewnątrz i uduśi-

ła go. Nie da się żyć ze świadomością, że jest się winnym mordu na tylu ludziach. Co innego, jeżeli o WTC pomyślimy jak o abstrakcyjnym obiekcie do zniszczenia - podobnym do zamków wznoszonych przez orków w grze Warcraft, przeciwko którym wysłałmy na samobójcze misje krasnoludów z dynamitem.

Być może to, co piszę, wyda się niektórym horrorem, ale wiek ubiegły przyzwyczaił nas do oglądania na co dzień aktów terroru, które w wieku XIX były po prostu nie do pomyślenia. I wojna światowa zaczęła się wszak od aktu terroru. Idiota zastrzelił kretyna (Gawriło Princip był szlachetnym dupkiem, który nie bardzo wiedział, jakie mogą się okazać konsekwencje jego czynu, a i arcyksięcia Ferdynanda też do tytanów intelektu zaliczyć się nie dało. O tym, że był utytułowanym zerem, świadczy fakt, że na jego pogrzebie nie zjawili się żaden z ówczesnych

władców Europy, wysyłając swoich ambasadorów). A jednak ten akt terroru tak wstrząsnął opinią światową, że wybuch wojny uznano za jego naturalną konsekwencję. Prawda, że międzynarodowa sytuacja była wtedy inna, mocarstwa czekały byle okazji, by sobie skoczyć do gardeł. Zaś teraz wszyscy myślą o tym, jak nie dopuścić do rozpętania konfliktu, w którym mógłby zgorzeć cały świat. Faktem jest jednak, że wiek XX do aktów terroru nas przyzwyczaił, a zamach na WTC wstrząsnął nami głównie ze względu na ilość ofiar i miejsce tragedii... Przecie rozmaitej maści wa-

żakowie (Tamilskie Tygrysy, partyzanci molikańscy, rzeźnicy spod znaku Świątyni Słaku, Hamas, Hezbollah, ETArras i tak dalej) przyzwyczaili nas do tego, że co dzień leje się gdzieś krew. Oczywiście w imię zawsze słusznej sprawy... tyle że mordowanym jest wszystko jedno, z powodu jakich postaw (postępowych czy wstecznych) się ich morduje. Ale czy do mordów i gwałtów przyzwyczaili nas tylko oni?

Nasi filmowi ulubieńcy również dokonują nielichych rzezi (Arnold S. w "Commando" ukołił na wieczność 85 ludzi, co pokazano z ogromną maestrią i przy użyciu najnowszych technik). Idę zresztą o zakład, stawiając garść dolarów przeciwko garści tupań po orzechach, że film o matce Teresie z Kalkuty nie ściągnąłby przed ekrany i dziesiątej części tych widzów, którzy obejrzeli np. "Prawdziwe kłamstwa".

A gry komputerowe? Dlaczego taką popularnością cieszyły się "Postal" czy "Carmageddon". Ich bohaterowie nie działali w imię wyższych zasad, różnieli ludzi, bo to im było lubo. Wszyscy moralisci kłeli... a gry się sprzedawały znakomicie, przysparzając sporych zysków ich producentom, którzy zresztą zaraz zabrali się do sequelów.

Być może w każdym z nas siedzi zbrodniarz. Być może... I co nas takimi czyni? Przecie wszystkie niemowlęta są miłe, sympatyczne i kochane. Ale też ten świat jest naszym dziełem. Nie jest tak, że urządzili go nam jacyś Obcy. To my sami zgotowaliśmy sobie piekło. A niektóre gry komputerowe są jego częścią.

Zaznaczam, że tylko niektóre...

Napiszcie mi, co o tym sądzicie. Bardzo bym chciał, byście udowodnili, że absolutnie nie mam racji.



## C:\DOS #12

### tablica - Komendy

#### Redefinicja klawiszy

Gdy wciskasz dowolny klawisz, system otrzymuje jego KOD - numer z zakresu od 0 do 255. Po jego odczytaniu przypisuje mu jakiś znak. Możemy wpłynąć na to, jaki znak będzie przyporządkowany jakiemu kodowi. Robimy to tak:

```
$e[n1;n2p
```

n1 - kod klawisza, który zmieniamy  
n2 - kod ASCII (oryginalny, niemieniany), który przyporządkowujemy, lub łańcuch znaków ujętych w "..."  
p - po prostu kończymy tym komendę

przykład:

```
$e[13;"-enter-"p - zamiast skoku do nowej linii będzie wypisywany tekst "-enter-"  
$e[13;10p - tutaj zamiast skoku będzie robiony skok na początek wiersza
```

#### Pozycja kursora

```
$e[y;xH - postawienie kursora w określonym punkcie (x - nr kolumny {1-80}, y - nr wiersza {1-25})  
$e[nA - kursor o n linii w górę  
$e[nB - kursor o n linii w dół  
$e[nC - kursor o n kolumn w prawo  
$e[nD - kursor o n kolumn w lewo  
$e[6n - podanie aktualnej pozycji kursora w postaci $e[y;xR  
$e[s - zapamiętanie pozycji kursora  
$e[u] - załadowanie pozycji kursora  
$e[2] - to samo co CLS, czyli wyczyszczenie ekranu i postawienie kursora w lewym górnym rogu ekranu
```

#### Pozycja kursora

x przyjmuje wartości:

- 0 - przywrócenie standardowych ustawień
- 1 - wytłuszczenie tekstu
- 4 - tekst robi się niebieski
- 5 - tło szare
- 7 - inwersja (tło = tekst i na odwrot)
- 8 - tekst czarny
- 30 - tekst robi się czarny (znów?)
- 31 - ...czarny...
- 32 - ...zielony...
- 33 - ...żółty...
- 34 - ...niebieski...
- 35 - ...różowy?
- 36 - ...morski?
- 37 - ...lub biały...
- 40 - tło zmienia kolor na czarny...
- 41 - ...czarny...
- 42 - ...zielony...
- 43 - ...brązowy?
- 44 - ...niebieski...
- 45 - ...różowy?
- 46 - ...morski?
- 47 - ...biały...

```
$e[=xh
```

x przyjmuje wartości:

- 0 - tryb 40 x 25 znaków, b&w (czarno-biały)
- 1 - 40 x 25 znaków, k (kolorowy)
- 2 - 80 x 25, b&w
- 3 - 80 x 25, k (standard)
- 4 - 320 x 200 punktów, k
- 5 - 320 x 200 punktów, b&w
- 6 - 640 x 200 punktów, b&w

Witam!

Dotychczas napisaliśmy już nieco skryptów, jednak nie dbaliśmy praktycznie o coś, co zwie się interfejsem użytkownika. Nie zwracaliśmy uwagi, czy efekt skryptu jest ładny, przedstawiony w jakiejś znośnej formie. Chodziło tylko o zrobienie czegoś szybko i bez zbędnych dodatków. I takie zadanie powinny spełniać skrypty, choć czasem chce się osiągnąć coś więcej. Wypisać kolorowy tekst albo coś innego... nieprawdaż?

### Kominck/Zakon Borygo Drinkers

Tutaj właśnie z pomocą przychodzi nam sterownik ANSI.SYS. Dzięki niemu mamy możliwość użycia kilku dodatkowych komend, które dodają przede wszystkim możliwość operowania na ekranie w wymiarze większym niż wypisywanie kolejnych wierszy. Można nim zdziałać naprawdę wiele (w porównaniu z pracą bez niego) - uruchomić konsolę w rozszerzonym trybie tekstowym itd. Ale nie uprzedzajmy faktów i najpierw zainstalujmy ten sterownik...

Robi się to bardzo prosto, wystarczy wpisać w config.sys linijkę:

```
device = %windir%\command\ansi.sys
```

%windir% zamiast c:\windows, gdyż nie każdy instaluje WinZgrodę do domyślnego katalogu, co trzeba uwzględnić. Następnie restartujemy komputer i zaczynamy zabawę.

ANSI.SYS usadowił się na dobre, więc warto wypróbować jego możliwości? Komendy wpisujemy nietypowo. Najpierw zrobimy kopię zmiennej %prompt%, czyli znaku zachęty.

```
set b=%prompt%
```

Teraz, by zamieścić wybraną komendę, należy wpisać (jeśli ktoś chce mi zarzucić w tym momencie, że nie piszę wszystkiego, to od razu mówię - upraszczam!):

```
prompt $e[komenda1;komenda2;...komendaX
```

Można uruchomić wiele komend naraz, nie stoi temu na przeszkodzie. Muszą one tylko należeć do tego samego bloku komend. Bloki są trzy - Redefinicja klawiszy, Działania na kursorze, Zmiana atrybutów ekranu. Dlaczego tak? Ano komendy zwykle wybiera się numerami i żeby nie trzeba było wpisywać zbyt długich liczb, podzielono je wszystkie na trzy grupy. Ale nie zagłębiajmy się w to - interesuje nas fakt, że na końcu linii wywołującej komendę trzeba wpisać odpowiedni znak. W przypadku operacji na kursorze przy każdej komen-

dzie będzie to inny znak, natomiast redefinicja kończy się znakiem p. a atrybuty ekranu literką m. Proste? No to zaczynamy - spróbujemy wypisać trochę kolorowego tekstu.

```
prompt $e[34;47m  
echo Co powiesz na niebiesko-biały?  
prompt $e[30m  
echo A może czarno-biały?  
prompt $e[0m  
echo Powrót do normalności?
```

Ładnie? Mnie się podoba :) Jako że niektórzy chcą więcej przykładów, to proszę - teraz pobawimy się redefiniowaniem klawiszy. Na pewno są komendy, których używasz bardzo często i chciałbyś mieć do nich jakiś skrót. Nie ma problemu - najczęściej używane komendy będą się kryły pod [Alt + 1], [Alt + 2] itd.

```
prompt $e[0;120;"cd "p  
prompt $e[0;121;"copy "p  
prompt $e[0;122;"del "p  
prompt $e[0;123;"move "p  
prompt $e[0;124;"prompt $$$p  
prompt $e[0;125;"e"p
```

Teraz wejdź w konsolę (nie uruchamiaj samego skryptu, lecz wystartuj go z konsoli!) i uruchom ten skrypt. OK, nic się nie stało? Teraz wcisnij [Alt] + cyfra 1-6. Fajnie, prawda? A jakie użyteczne. [Alt+5] i [Alt+6] - należy używać jedno po drugim. Dlaczego nie zrobiłem tego pod jednym klawiszem? Ano prompt ma pewne znaki specjalne. Dla tej komendy jeśli wpisujemy \$, to następny znak odpowiada za jakieś działanie. \$e to znak #27, czyli [ESC] i tak też zostałyby zrozumiane. Spowodowałoby to jedynie przejście do następnej linii (dokładnie to samo, co \n w C/C++).

I to by było na tyle. Za miesiąc pobawimy się znów, tym razem spróbujemy zrobić coś bardziej skomplikowanego, np. symulację formatowania dysku? :) Będzie w sam raz... a więc do zobaczenia!



# matura egzamin jak dobrze zdać?

## licealista

by szybko opanować  
niezbędne wiadomości,  
zdać maturę  
i dostać się na studia!



### PROGRAMY KOMPUTEROWE

Na krążkach znajdziesz m.in.: opracowania pytań maturalnych i egzaminacyjnych, sylabusy, tysiące pytań testowych, zadania z rozwiązaniami, słowniki ważnych pojęć i definicji, wzory, wypracowania, dodatkowo praktyczne porady nauczycieli i studentów. Dzięki licealiście znajdziesz jeszcze czas na ulubione gry!



licealista  
10 przedmiotów  
w 4 zestawach  
(cena 49 lub 59 zł)

cena od  
**49**!

Gdzie kupić?  
-dobre sklepy z oprogramowaniem  
-sprzedaż wysyłkowa, tel. 022 644-55-57,  
www.licealista.pl  
Zobacz też: www.jezykibce.pl

EDGARD  
multimedia  
tel. (022) 644-55-57

sprzedaż wysyłkowa  
(022) 644-55-57  
www.licealista.pl

www.licealista.pl





# Ten się śmieje... komu wesoło.

**Mamy więc nadzieję, że zaraz się będziecie śmiać. Prezentowane tu teksty są albo autorstwa czytelników CDA, albo wysperane z zakamarków Sieci. Miłej lektury!**

## Komputerowe przysłowia

Gdzie diabeł nie może, tam Gatesa pośle.  
Dopóty dysk dane nosi, póki mu bo-  
tsector nie padnie.  
Jeden Celeron(r) kompa nie czyni.  
Windows userowi wilkiem.  
Jak se zasejwujesz, tak się wyśpisz.  
Darowanemu komputerowi w procesor się nie zagłada.  
Nie wywołuj przerwań z BIOS-u.  
O Gatesie mowa, a Windows tuż.  
Mierz dyski na gigabajty.  
Gdzie w Quake'a rąbią, tam rachunki za prąd lecą.  
3Dfx z VooDoo, procesorowi lżej.  
Mądry Polak po errorze.  
Nie taki Linux straszny, jak go malują.  
DOS ma wielkie oczy.  
Gdzie dwóch ma Windows, tam Gates korzysta.  
Nie wszystko dioda, co się świeci.  
Jak twoga, to do serwisu.  
Gdzie dysków sześć, tam dużo formata-  
towania.  
Chodź! NT-ek razy kilka, zawiesili i NT-ka.  
Co ma wisieć, nie zadziąta.  
Nie chwał Windows przed zawiesz-  
eniem.  
Komu w drogę, temu laptop.  
Na twardzielu dioda gore.  
Dla PC-ta nic trudnego.  
Kto sieje wirusy, ten zbiera oieprz.  
Gdyby w gierki wciąż nie grano, toby  
joja nie złamano.  
Jak Slave Masterowi, tak Master Sla-  
ve'owi.  
Przez Linux do serca.  
Płyta, procesor - dwa bratanki.  
Jak się procesor spieszy, to się user  
cieszy.  
Gdyby karta miała nóżki, toby była  
procesorem.  
Windows nie sługa.  
W DOS-ie jak w garncu.  
Za Novellem kompy sznurem.

## Goście - klasyfikacja

**Kamila Perczak**

### Gość niefrasobliwy

Jeżeli umówił się na szóstą, nie spo-  
dziewaj się go przed siódmą. Wcho-  
dząc oznajmi z rozbijającą szczer-  
ością: "Nie spieszylem się, bo przecież  
siedzisz w domu, to możesz poczekać.  
Co innego, gdybyś czekał na mnie".  
Jeżeli w międzyczasie wyjdiesz z

domu, to masz jak w banku, że niefra-  
sobliwy wyrobi ci wśród znajomych  
opinię "niepoważnego człowieka" -  
umawiasz się, a jak człowiek przycho-  
dzi, to cię nie ma. Oburzając! Trwają  
prace nad projektem ustawy, zgodnie  
z którą zamordowanie gościa niefra-  
sobliwego będzie nagradzane Krzy-  
żem Zasługi.

### Gość prorodzinny

Najczęściej kobieta. Przyprowadza ze  
sobą męża i dziecko/dzieci. Jeżeli ma  
ich sześcioro, przyprowadza wszyst-  
kie. Mąż siedzi nabuszony, dzieci  
wieszają albo usiłują zdemolować ci  
dom i zamordować psa/kota/paprot-  
kę/cokolwiek masz żywego. Towarzy-  
ska konwersacja polega na okrzykach:  
"Nie ruszaj!", "Zostaw!", "Przed chwilą  
robiłeś siusiul!". Jeżeli dożyjesz końca  
wizyty, to się dowiesz, że dzieci są  
cudowne i naprawdę powinienes mieć  
chociaż jedno. Nie chcesz? Dziwak z  
ciebie.

### Gość nastawiony krytycznie

Masz psa? Bez sensu, w bloku tylko się  
męczy. A w ogóle to zwierzęta należy  
eksterminować, bo nastawiony kry-  
tycznie ich nie lubi. Nie masz w domu  
ani jednej rośliny doniczkowej? Jak  
możesz wytrzymać bez zieleni? (W  
drodze do ciebie nastawiony krytycz-  
nie podeptał trawnik przed domem, a  
czekając na autobus oberwał liście z  
wszystkich krzewów rosnących wokół  
przystanku.) Ani jednego obrazka na  
ścianach? Z obrazkami mieszkanie jest  
znacznie przytulniejsze (na wzmiankę  
o twojej niedawnej wizycie w Luwrze  
nastawiony krytycznie ostentacyjnie  
ziewnie). Niezależnie od przebiegu i  
wyniku wizyty gość nastawiony kry-  
tycznie oceni cię jako gburowatego  
głupka o wyjątkowo złym guście.

### Gość wykazujący instynkt stadny

Za skarby świata nie przyjdzie do cie-  
bie sam. Przyciągnie ze sobą co naj-  
mniej jedną niezapowiedzianą osobę,  
której nie znasz i nie masz ochoty  
poznać. Poproszony, aby tego nie  
robił, gość wykazujący instynkt stad-  
ny uzna cię za dzikusa i odludka.

### Gość gracz

O, masz komputer! A jakie masz gry?  
Żadnych? To po co ci komputer? Do



pracy?! To na komputerze da się robić  
coś poza graniem?! Dla gościa gracza  
lepiej mieć przygotowany zestaw do  
udzielania pierwszej pomocy - wstrząs  
wywołany powyższym odkryciem  
może go zabić.

### Gość - zwolennik sprawiedliwości społecznej

Mieszkasz sam w dwóch pokojach?  
Jezu, co za luksus! A tymczasem córka  
gościa gnieździ się z mężem i dzie-  
kiem w najmniejszym pokoju u teści-  
owej. Jaka to na świecie niesprawiedli-  
wość. Masz natychmiast oddać swoje  
mieszkanie córce gościa w prezencie,  
a sam wyprowadzić się na najbliższy  
dworzec - skoro nie masz męża/żony  
ani dziecka, to dach nad głową nie  
jest ci do niczego potrzebny.

### Gość - czciciel Isaura

(Isaura jest tu postacią symboliczną,  
do tej kategorii należą goście upra-  
wiający kult jakiegokolwiek serialu wy-  
produkowanego między Rio Grande a  
Ziemią Ognistą.) Niezależnie od celu  
wizyty, o 18.30 gość zażąda włączenia  
telewizora, bo właśnie idzie 1157 od-  
cinek serialu "Żarliwa miłość, lodo-  
wata nienawiść, inne uczucia w tem-  
peraturze średniej". Gość nie prześpi  
nocy, jeśli się nie dowie, czy Julietta  
wreszcie odkryje, że Armando to jej  
syn, o którego istnieniu nie miała zie-  
lonego pojęcia. Nie oglądasz tego se-  
rialu? Szkoda, taki życiowy, dużo się  
można z niego nauczyć.

### Gość - tajniak z urzędu skarbowego

Zanim zdejmie płaszcz, wypyta cię o  
ceny i miejsce zakupu lodówki, pralki,  
telewizora, płytek na podłogę, ser-  
wetki na stole i wszystkiego, co znaj-  
dzie się w jego polu widzenia. Możesz  
się uważać za szczęściarza, jeżeli nie

zażąda okazania rachunków na wyżej  
wymienione dobra.

### Gość analfabeta

Boże, tyle książek! Pani to wszystko  
przeczytała? To pani jest bardzo mą-  
dra. Pani powinna występować w te-  
leturniejach, w "Familiadzie" albo "Idź  
na całość". Nie chce pani? Dlaczego?  
Szwagier gościa zrobił na teleturnie-  
jach oszałamiającą karierę - wystąpił  
w "Idź na całość", wygrał zapas wody  
mineralnej na pół wieku i teraz wszy-  
scy na osiedlu go poznają. Tobie też  
na pewno by się udało, przecież jesteś  
taki mądry (w pojęciu gościa analfa-  
bety "taki mądry" jest każdy, kto czyta  
cokolwiek poza programem telewizyj-  
nym; jeżeli ponadto legitymujesz się  
wykształceniem wyższym niż zasadni-  
cze zawodowe, staniesz się obiektem  
kultu gościa analfabety). Gość analfa-  
beta dość często należy jednocześnie  
do kategorii czcicieli Isaura.

Tyle na razie, katalog będzie uzupeł-  
niany w miarę wzbogacania doświad-  
czenia życiowego.

## O facetach

W jaki sposób mężczyźni przysto-  
wują sobie kąpiel z bąbelkami?  
- Jedzą wcześniej dużo fasolki...

Jaka jest różnica pomiędzy mężczyzną  
a E.T.?  
- E.T. zadzwonił do domu...

Co dla mężczyzny oznacza posiłek z 7  
dań?  
- Hot-dog i sześciopak...

Co dla mężczyzny oznacza pomoc przy  
sprzątaniu?  
- Podniesienie nogi, żebyś mogła po-  
odkurzać...

Jak należy rozumieć zachowanie męż-  
czyzny, który każe ci przestać odku-  
rzać i trochę odpocząć?  
- Prawdopodobnie przez odkurzac  
nie słyszysz telewizora...

Czym różni się mężczyzna od kota?  
- Koty zawsze trafiają do kuwetki...

Po czym poznać, że mężczyzna jest  
dobrze wychowany?  
- Wychodzi z basenu, gdy musi się  
załatwić...

Dlaczego mężczyźni tak lubią kawały  
o blondynkach?

- Bo mogą je zrozumieć...

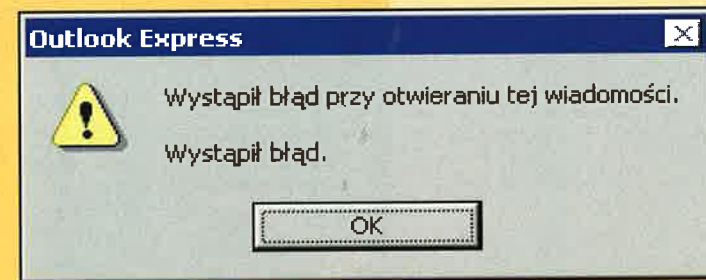
Czym różni się mężczyzna od kompu-  
tera?  
- W komputerze wystarczy wydać JED-  
NO polecenie...

Dlaczego psychoanaliza mężczyzn za-  
biera mniej czasu niż psychoanaliza  
kobiet?  
- Kiedy trzeba się cofnąć do dzieciń-  
stwa, oni już tam są...

Ilu mężczyzn potrzeba do wkręcenia  
żarówki?  
- Dowiemy się, jak tylko któryś wsta-  
nie z kanapy...

Dlaczego mężczyźni nigdy nie poka-  
zują prawdziwych uczuć?  
- Nie można pokazać czegoś, czego się  
nie ma...

Kobieta: Czy kochasz mnie tylko dla-  
tego, że mój ojciec zostawił mi fortu-  
nę?  
Mężczyzna: Ależ skąd, skarbie, kochał-  
bym cię tak samo, bez względu na to,  
kto zostawiłby ci fortunę...



Jak sprawić, żeby mężczyzna był szczę-  
śliwy w sypialni?  
- Przenieść tam telewizor...

Co to oznacza, gdy jesteś w domu, a  
mężczyzna okazuje ci nagle zaintere-  
sowanie i sympatię?  
- Pomyliłaś domy...

Jaka jest różnica pomiędzy mężczyzną  
a wielbłądem?  
- Wielbłąd może pracować 8 dni bez  
picia, podczas gdy mężczyzna może  
pić 8 dni, nie pracując...

## Z życia adminów

1 miejsce  
- Żadna dyskietka się nie chce odczy-  
tać.  
- A może macie jakieś stare, uszkodzo-  
ne?

- Nie, nowe, prosto z pudełka.  
No to jadę, oglądam, a tam panie  
nagrywają na dyskietkę 3.5", potem  
biorą etykiety i nalepiają na spodniej  
stronie... na środku, na kółko i blachę.

2 miejsce  
- Paanie, baza danych się uszkodziła  
drugi raz w tym tygodniu.  
Jadę, oglądam, diagnozuję.  
- A wyłaczacie serwer tak, jak was  
uczyłem.

- Tak, mamy przecież kartkę od pana.  
- No to pokażcie.  
- Proszę bardzo. Piszemy "DOWN"  
(Novell) i wyłączamy z prądu.  
- A nacisnąć przed tym ENTER to nie  
taska???

3 miejsce  
- Panie Grzegorzu, komputer nie chce  
mi się włączyć.  
- Nic dziwnego, przecież zabraliśmy  
go wczoraj do serwisu.

## Tylko w Ameryce

Tylko w Ameryce pizza może dostać się  
do twojego domu szybciej niż ambu-  
lans.  
Tylko w Ameryce są miejsca parkingo-  
we dla niepełnosprawnych naprzeciw  
wejścia na lodowisko.  
Tylko w Ameryce ludzie zamawiają  
podwójnego cheeseburgera, duże frytki  
i DIETETYCZNĄ colę.  
Tylko w Ameryce banki zostawiają  
otwarte dwie pary drzwi, a później  
przymocowują długopisy do lad.  
Tylko w Ameryce ludzie zostawiają sa-  
mochody warte tysiące dolarów na  
podjeździe i gromadzą bezużyteczne  
rzeczy i rupiecie w pudłach w garażu.  
Tylko w Ameryce używają słowa "poli-  
tyka" ("politics"), by opisać tak dobrze  
znane procesy: "poli" po łacinie ozna-  
cza wiele, a "tics" po angielsku to "stwo-  
rzenia wysysające krew".

## Kącik poezji

### Tren VIII

Wielkieś mi uczyniła pustki w domu  
moim,  
Moja droga Orszulko, tym moździe-  
rzem swoim!  
Pełno dymu, a jakoby chaty nie było:  
Jedną maluczką salwą tak wiele ubyło.  
Krótko celowawszy, nagleś wystrzeliła,  
Wszystkiś w domu kąciki zawždy  
roz...waliła.  
Nie dopuściłaś swojej matce kosztow-  
ności schować  
Ani oju samochód wprzódy prepa-  
rować,  
Ni z tego, ni z owego cyngiel obłapia-  
jąc.  
Pociśk wałnął w sufit, pięknie wybu-  
chając.  
Teraz wszystko umilkło, szczere pustki  
w domu,  
Nie masz zabawki, nie masz zbierać  
co nikomu.  
Z każdego kąta dziura pobłyskuje,  
I całej ściany darmo wypatruję.  
ver. K.G.

Na Wojtusia z Internetu  
Modem diodą mruga.  
Kusi, korci - chodź, zobaczysz,  
Nie poczekasz długo...  
Była sobie Baba Tepsa,  
Miała Peceema,  
W Internecie same dziwy...  
Połączenia nie ma.  
Popatrz jeszcze - mruga modemem  
Popatrz na te cuda!  
Patrzy Wojtuś, patrzy, czeka...



Modem już nie mruga.  
Bajał modem, bajał, kusił,  
Że jest gdzieś świat lepszy...  
Zamiast cudów ma dziś Wojtuś  
Rachunek od TEPSY.

### ODA ELEKTRYKÓW

Samotnie vegetując od lat szeregu  
Jak stary transformator na jałowym  
biegu  
Przy braku okazji i w nieobciążeniu  
Dając straty na prądy wirowe w swym  
rdzeniu

Przybądź więc ukochana, miła dzie-  
weczko  
W naszym wspólnym obwodzie bę-  
dziesz mi ceweczką  
A ja kondensatorem zmiennej pojem-  
ności  
W rezonansie zaznamy chwile przy-  
jemności

Gdy pole magnetyczne przyciągnie Cię  
z dali  
Gdy będziemy w odstępie jednej  
czwartej fali  
Wtedy Twój opór wejściowy zmaleje  
do zera  
A zwarcie będzie funkcją szeregu Fo-  
uriera

Amplitudy drgań zgodne, lecz w fa-  
zach przeciwnych  
Dają fale stojącą w kształcie nieco  
dziwnym  
I będziemy oboje w miłosnych uści-  
skach  
Jakoby dwójnik czynny o zwartych  
zaskiskach

Stała czasowa duża, więc nasze napię-  
cie  
Nie zmaleje en-krotnie w zbyt krótkim  
momencie  
I długo jeszcze czuć będę w mym  
wzbudzonej sercu  
Dwie częstotliwości 50 Herzów...

### Żona - instrukcja obsługi

Dosyć często najmądrzejsze głowy  
tego świata próbują ustalić, po co  
komu ona! Do tej pory dokładnej i  
wyczerpującej odpowiedzi nie ma.  
Najczęściej spotykane odpowiedzi i  
sugestie to: "Żeby życie nie wydawało  
się miodem", "Żeby nie płacić służ-  
cej", "Jest zupełnie niepotrzebna". Te  
sugestie oczywiście zawierają trochę  
prawdy, jednak nie można ich nazwać  
zupełnie wyczerpującymi, a wszystko  
dlatego, że nie jest do końca jasna

instrukcja obsługi żony. Radzę panom  
bardzo uważnie przeczytać niniejszą  
instrukcję i przed zawarciem małżeń-  
stwa nauczyć się na pamięć.

### Informacja ogólna:

Żona - osoba przeważnie płci żeń-  
skiej, mieszkająca razem z mężem i  
według pewnych danych ciągle stara-  
jąca się utrudnić życie mężowi.

### Cechy charakterystyczne:

- częste działania chaotyczno-histe-  
ryczne;  
- reakcje łzawe mające charakter  
obronny albo ofensywny.

### Wypożyczenie:

Najczęściej podczas nabycia żony męż-  
czyzna w komplecie otrzymuje te-  
ściową; są przypadki, kiedy w kom-  
plecie również są dzieci. Dla wspólne-  
go dobra radzimy teściową umieścić  
osobno, najlepiej na bezpieczną odle-  
głość.

### Użycie:

Użycie żony może być bardzo różno-  
rodne. Na przykład w niektórych afry-  
kańskich plemionach żony są wyko-  
rzystywane w polowaniu na krokody-  
le (dla wywabienia krokodyli z wody),  
w Australii żony są wykorzystywane  
jako matki dla porzuconych, małych  
kangurów, a w Ameryce Południowej  
do odstraszania dzikich małp. Najbar-  
dziej rozpowszechnione jest użycie  
żony jako taniej siły roboczej w domu,  
w ogrodzie, na polu itd.

### Technika bezpieczeństwa:

Nieuzasadniona czułość i pieszczoł-  
ność ze strony żony świadczy o tym,  
że żona ma na celu wykorzystać swo-  
jego męża albo ma coś do ukrycia.  
Wykorzystywać męża nie będzie jed-  
nak tak, jak by mąż sobie tego życzył,  
lecz prawdopodobnie dla uzupełnie-  
nia swojej garderoby.

W przypadku hysterii żony należy za-  
mknąć się w bezpiecznym miejscu albo  
oddalić na bezpieczną odległość. Je-  
żeli jest to możliwe, należy zamknąć  
żonę w jakimś pomieszczeniu i prze-  
prowadzić natychmiastowy remont.  
Niestety nie ma ustawy gwarantują-  
cej, że żona musi mieć przy sobie  
instrukcję obsługi, tak że wszystkie  
sposoby i metody reperowania żony  
pozostawione są w rękach mężczyzn i  
ich wyobraźni.

### Obsługa i profilaktyka:

Kiedys, profilaktycznie, należało żonę  
zawieźć tramwajem do centrum han-  
dlowego i pozwolić jej wybrać jedną  
rzecz za wcześniej określoną cenę albo  
raz w roku podarować jej zieloną gałąź.  
W dzisiejszych czasach potrzebne są o  
wiele większe zasoby materialne.

### Zakończenie:

Powyższa instrukcja obsługi nie za-  
wiera wszystkich możliwych proble-  
mów związanych z użyciem żony.  
Przed nabyciem żony należy się po-  
ważnie zastanowić, czy jest ona rze-  
czywiście potrzebna w gospodarstwie,  
jako że jest to nie do końca zbadane i  
bezpieczne zjawisko przyrody.



# Beksiński

## Komputerowy fotomontaż 1997-2000



■ Robert Hubacz

**Dostępność sztuki na ekranach PC nie jest czymś powszechnym. Czasami jednak zdarzają się produkty oferujące wachlarz tematów związanych ze sztuką. Mają one raczej charakter encyklopedii, słowników czy też przewodników, a informacje w nich zawarte ograniczają się do dość pobieżnego scharakteryzowania wybranych tematów, pokazania kilku prac artystycznych i informacji biograficzno-historycznych. Nie twierdzą, że są to programy niepotrzebne, gdyż wiele z nich zawiera masę informacji użytecznych z edukacyjno-poznawczego punktu widzenia.**

**L** najdą się oczywiście przeciwnicy propagowania czy nawet kontemplowania sztuki za pośrednictwem komputera, nie wydaje się to zrozumiałe w okresie, gdy ludzkość wkracza w epokę społeczeństwa informacyjnego, które za pomocą Sieci i komputera dokonuje najprzeróżniejszych czynności życiowych. To że dzięki web-kamerom zamontowanym w słynnych galeriach i muzeach mamy szansę obejrzeć największe dzieła wybitnych twórców, nie jest niczym złym, wręcz przeciwnie - chroni te dzieła przed naszym nieświadomym, aczkolwiek groźnym oddziaływaniem. Oczywiście ktoś może powiedzieć, że podziwianie sztuki "na odległość" nie jest tym samym co sycenie oczu jej bezpośrednim widokiem, a ja w zupełności przyznam mu rację. Co jednak począć, gdy nie mamy czasu, a tym bardziej pieniędzy na "estetyczne wojaże"? Zakup obrazu lub rzeźby, którą jesteśmy zainteresowani, również pozostaje z podobnych względów w sferze marzeń, a klasyczne drukowane albumy nikogo już nie satysfakcjonują i tracą na popularności. Otóż wydaje się, że na ratunek zwolennikom sztuki przyszła firma Media Service Wydawnictwa Multimedialne.

Dla tych, którzy nie mają czasu na odwiedzanie galerii - czy też czas mają, jednak chcieliby posiadać na własność chociaż namiastkę tego, co mogą w nich zobaczyć - panowie z MS przygotowali monografię na płycie CD. Jak już zdażyliście się zorientować, chodzi o monografię zawierającą dzieła Zdzisława Beksińskiego, która zarazem przybliża nam jego życie i twórczość z lat 1997-2000. Ten okres twórczości nazywany jest przez samego Beksińskiego "komputerowym fotomontażem" i jak się wydaje - jest najlepszy dla rozpoczęcia cyklu cyfrowych monografii wydawanych przez MS.

Na początek, zanim zajmę się tym, co do mnie należy, chciałbym przybliżyć nieco sylwetkę samego twórcy, którego życie, a przede wszystkim twórczość ostatnich lat jest przewodnim tematem monografii.

Zdzisław Beksiński jest chyba najbardziej kontrowersyjnym polskim twórcą. Rzadko wystawia swe prace, nie bywa na wernisażach. Żyje na uboczu, odizolowany od artystycznego świata. Mimo że nie akceptuje i nie znosi terminu "artysta" i - jak twierdzi - termin "sztuka" zaledwie akceptuje - należy do ścisłej czołówki polskich malarzy współ-

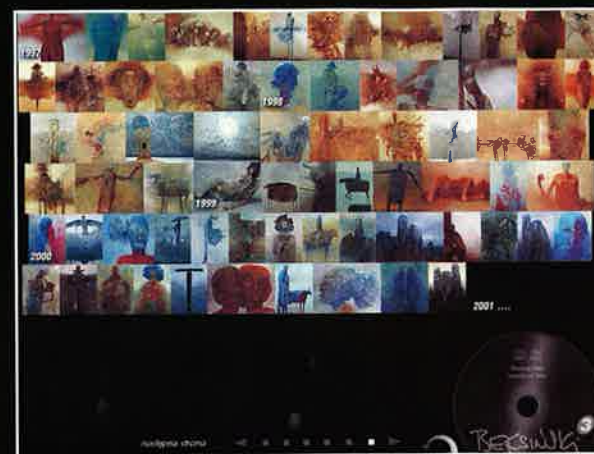
czesnych. Jego dzieła wywołują skrajne odczucia, od jawnej wrogości i oskarżenia o perwersję, ekslibionizm, epatowanie honorem, po uwielbienie i określanie mianem **geniusza**. Beksiński znany jest z różnego rodzaju poszukiwań twórczych. Jego zainteresowania dotyczyły fotografii awangardowej, rzeźby, grafiki. Od 1974 roku zajmował się wyłącznie malarstwem, by w wieku 68 lat odkryć komputer, którego możliwościami - jako nowego medium, nowego narzędzia - jest zafascynowany do dzisiaj.

Wydana na CD monografia nie jest pierwszą tego typu publikacją. W zeszłym roku ukazał się album tradycyjny, do którego dołączona została płyta CD. Biorąc pod uwagę nastawienie artystów do komputera, nie mamy co liczyć na takie traktowanie "sztuki", z jakim mamy do czynienia w przypadku Beksińskiego. Zgodnie z tym, co ma on do powiedzenia na temat prac wykonanych za pomocą komputera, nie mamy możliwości określenia, które z dzieł prezentowanych na CD są oryginalnymi pracami, a które kopią. Błyskawiczny postęp technologiczny sprawia, że każdy kolejny wydruk jest doskonalszy od poprzedniego, co jest totalnym przeciwieństwem zasad obowiązujących w "tradycyjnych" metodach tworzenia.

Fascynacja komputerem i możliwościami, jakie daje, pozwoliły na powstanie tejże monografii, która ostatecznie ma się składać z trzech części. Pierwsza część, która trafiła w moje ręce, dotyczy ostatniego okresu twórczości Beksińskiego. Jej głównym składnikiem jest galeria kilkuset dzieł stworzonych przy użyciu komputera. Ponadto w przygotowaniu są kolejne dwie części monografii zatytułowane "Okres fantastyczny" i "Wczoraj i Dziś". Obejmują one kolejno następujące lata twórczości i życia Beksińskiego: 1969-1986 oraz 1953-1968 i 1987-2001. W każdej części znajdziemy kilkadziesiąt reprodukcji, interaktywną biografię, reportaże filmowe oraz rozbity na dwie części interaktywną prezentację prac wystawionych w Muzeum Historycznym w Sanoku.

Wracając jednak do części pierwszej, pragnę zaznaczyć, że spełnia ona wszelkie kryteria stawiane pracy naukowej, prezentując nie tylko wyczerpujące informacje biograficzne, ale również bogatą bibliografię, zarazem nie powielając monotonię często towarzyszącej pracom tego typu stworzonym w klasyczny sposób. Autorzy, idąc w ślur Beksińskiego, docenili zalety medium, jakim jest komputer, i stworzyli niezwykle ciekawe i przyjazne dla odbiorcy dzieło naukowe, interesujące również pod względem walorów estetycznych. Możliwość wielozmysłowego badania zagadnienia, jaką oferuje komputer, pozwoliła na niespotykaną dotąd skalę przedstawienia wszelkie zagadnienia dotyczące tematu.

W monografii znajdziemy elementy charakterystyczne dla tego typu publikacji. Nie zabrakło więc informacji biograficznych, które przed-



stawione w postaci szeregu dat opatrzone ikonami przedstawiającymi prace z danego okresu, są dowolnie dostępne i umożliwiają dokonanie szybkiego wyboru zagadnienia (okresu), który interesuje użytkownika. Nie mogło zabraknąć oczywiście informacji o warsztacie twórcy. Tę część programu wykonano również ciekawie, a co najważniejsze: poparto filmami, w których autor osobiście charakteryzuje swoje metody pracy. Takim zapleczem informacyjnym nie mogą na pewno pochwalić się klasyczne drukowane monografie. Nie ma tu miejsca na przekłamanie, domysły czy też puszenie się krytyków, jako że poznajemy warsztat niejako bezpośrednio od samego mistrza. Dla głębszego zrozumienia metod pracy autorzy zamieścili zdjęciowy opis "krok po kroku" powstawania komputerowego fotomontażu kilku prac Beksińskiego dostępnych w galerii umieszczonej na płycie. Każdy etap powstawania kolażu został opatrzony komentarzem twórcy.

Ponadto sam twórca opowiada o swojej przygodzie z komputerem w części "O sobie..." w jednogodzinny cykl filmów. Dowiemy się z nich, na jakim sprzęcie pracuje, jakie są jego potrzeby i wymagania względem komputerów i oprogramowania, a także marzenia z tym związane. Najważniejsze jednak jest to, iż autor osobiście opowiada o źródłach swoich inspiracji, o planach na przyszłość, o stosunku do sztuki uprawianej tradycyjnie, jak i przy użyciu komputera.

Monografia zawiera szczegółowe informacje przedstawione w tradycyjnej, "pisanej" formie, uzupełnione bogatą bibliografią składającą się z publikacji na temat Beksińskiego, wywiadów prasowych i wypowiedzi krytyków. Każda pozycja bibliografii jest oczywiście dostępna na płycie.

Pod tytułem "Cyfrowe okno wyobraźni" autorzy umieścili wypowiedź krytyka sztuki, który swoim komentarzem daje jakby trzeci - fachowy punkt widzenia na twórczość Zdzisława Beksińskiego.

Publikację obsługuje się łatwo, a dostęp do poszukiwanych informacji jest natychmiastowy. Co prawda filmy wyświetlane są w małym oknie, jednak na potrzeby takich produkcji jest to w zupełności wystarczające. Rozdzielczość 600 na 800 gwarantuje wysoką jakość obrazu, tak filmów, jak i dzieł przedstawionych w galerii.

Sama galeria została bardzo ciekawie pomyślana. Estetycznie wykonane menu, opcje pokazu, podglądu wszystkich lub kilku wybranych dzieł bardzo uprzyjemniają pracę z programem. Dostępna jest rów-

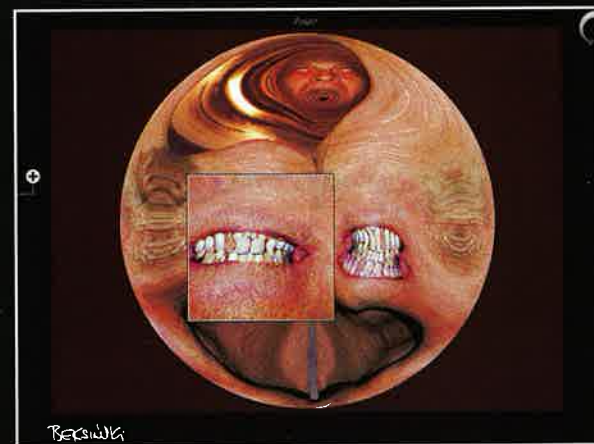
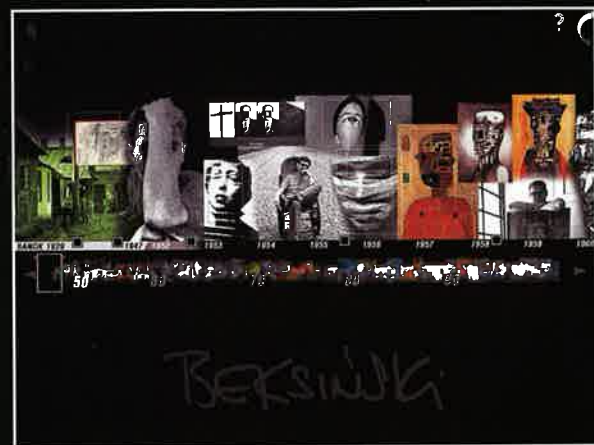
### INFO

Producent: Media Service Wydawnictwa Multimedialne ■ Dystrybutor: Media Service Wydawnictwa Multimedialne ■ Wymagania: Windows 95, Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM

Internet: brak danych

niez opcja "Mój album", dzięki której możemy wyeksportować wybrane dzieła do naszego PC. Z uwagi na ograniczenie ekranu monitora przy oglądaniu fotomontaży możemy posłużyć się świetnym powiększeniem, działającym na zasadzie szkła powiększającego, które pozwala nam na płynne zbliżenie wybranego elementu. Dzieła w galerii zostały podzielone na dwie grupy tematyczne, zatytułowane "Krzyże" oraz "Głowy".

Media Service Wydawnictwa Multimedialne przygotowało naprawdę ciekawą w odbiorze materiały. Udział w jego przygotowaniu samego twórcy daje największe gwarancje rzetelności informa-



cji i stanowi najlepsze zaplecze dla osób chcących bliżej poznać tego kontrowersyjnego artystę. Ciekawie opracowana graficznie, opatrzona bogatą galerią zdjęć płyta stanie się dla zwolennika dzieł Beksińskiego niewątpliwym skarbem.

Szczerze mówiąc, nie spotkałem się jak dotąd z tak opracowaną monografią, abstrahując nawet od formy jej publikacji, która jest rzadkością. Niewątpliwie taka forma powstała dzięki osobistemu zaangażowaniu Beksińskiego, który jest jednym z niewielu twórców akceptujących dokonującą się ewolucję społeczeństwa w stronę społeczeństwa informacyjnego. Część pierwsza, mimo iż dotyczy ostatniego okresu twórczości, jest najlepszym wprowadzeniem i zarazem wytłumaczeniem dla formy jej wydania. Na pozostałe dwie części pozostało nam tylko niecierpliwie oczekiwać.



► Rekrucie!  
Trwa nabór do  
Militarnej Sieci Valkiria

Myślisz, że jesteś  
wystarczająco dobry?

Myślisz, że potrzebujemy  
takich jak Ty?

Jesteś tego wart?  
Zaciągnij się i odleć!

► W V-Sieci znajdziesz

- podsystem RPG
- podsystem gier komputerowych
- sklep internetowy
- galerie
- konkursy, nagrody

- aktualizacja co godzinę
- interaktywność do bólu
- niespotykane rozwiązania
- pełna swoboda wypowiedzi

► najszybszy zrzut gier  
i najlepsze ceny tylko  
dla żołnierzy Valkirii.

Mundur za darmo? Tak!  
Co trzeci za darmo premiowany koszulka

Konkurs na recenzje gier PC  
Do wygrania:  
Logitech WingMan Force, Saitek R100,  
gry, gadzety, etc.

W dalszym ciągu w promocji:



► Dołącz do najbardziej  
aktywnej społeczności  
graczy!

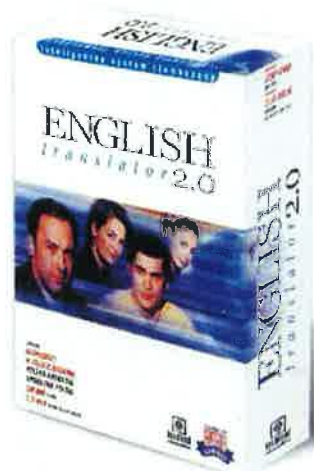
login



# English Translator 2

Ula Jankowska

English Translator miał premierę w 1998 roku. Od tamtego czasu jako narzędzie tłumaczące zyskał sobie wielu zwolenników. Dzięki niemu liczne rzesze osób, które nie znają angielskiego w dostatecznym stopniu, przełamały barierę językową, a użytkownicy komputerów mogli zakosztować w miarę swobodnej komunikacji.



Firma Techland, jako jedna z nielicznych na polskim rynku, zajmuje się praktycznym wdrażaniem osiągnięć w dziedzinie tłumaczenia kontekstowego. Właśnie dzięki takiej działalności niedawno pojawił się w Polsce English Translator 2 - wersja programu poprawiona, ulepszona i z większymi możliwościami w porównaniu do edycji poprzedniej.

Producenci poważnie i z szacunkiem podeszli do przyszłych użytkowników ich produktu, co mogą stwierdzić m.in. po zawartości pudełka. Ze środka, oczywiście oprócz programu, można wydobyć bardzo ładnie wydany i ponad stustronicową instrukcję obsługi, w której znalazły się wszelkie informacje na temat programu z wyjaśnieniem wszystkich jego funkcji. Ponadto zawarto w niej odpowiedzi na typowe pytania zadawane przez klientów oraz obszerny repetytorium z gramatyki języka angielskiego.

Oprócz standardowej instalacji, tj. takiej gdy do każdorazowego uruchomienia programu potrzebna będzie obecność płytki w czytniku, istnieje możliwość zainstalowania pełnej wersji dyskowej. W razie trudności lub wątpliwości warto wiedzieć, że uruchomiono linię telefoniczną, którą obsługują producenci i wydawcy aplikacji. Poza tym, jeśli ktoś jest zarejestrowanym użytkownikiem wcześniejszej wersji English Translatora, istnieje możliwość uaktualnienia poprzedniej wersji na preferencyjnych warunkach (za cenę 99 zł). Jeszcze jednym sposobem jest zainstalowanie specjalnej multistanowiskowej wersji programu - English Translator 2 Professional. Głównie przeznaczoną ją dla firm posiadających własną sieć komputerową. Wersja ta ma wiele specjalnych opcji, m.in. pozwalających na stworzenie specjalnego słownika używanego przez daną firmę.

Pomimo że program ma wiele możliwości, interfejs użytkownika jest niezwykle intuicyjny. Poza tym w programie dostępna jest pomoc, w której wszystkie jego funkcje są dokładnie objaśnione, a poszczególne operacje, jakie można wykonać na tekście, zobrazowane. English Translator 2 charakteryzuje się mocno rozbudowanym systemem pomocy, dzięki czemu jego obsługa nie powinna sprawiać żadnych kłopotów.

Kolejną, a przecież najważniejszą rzeczą, ponieważ stanowi o przydatności programu, jest jego wartość merytoryczna. I tu również należy się pochwalać.

English Translator 2 wyposażono w ogromny słownik angielsko-polski i polsko-angielski. Obejmuje ponad 230 000 haseł i ponad 3 001 000 form fleksyjnych z różnych dziedzin życia, począwszy od mowy potocznej po ściśle techniczne terminy. W programie zawartych jest 19 kontekstów tematycznych z dostępem wykorzystania kilku równocześnie, co umożliwia większą precyzję tłumaczenia tekstu o mieszanej tematyce. Odnajdziemy tu m.in. słownictwo informatyczne, ekonomiczne, medyczne, architektoniczne i militarne.

Kolejną zaletą programu jest to, że potrafi automatycznie rozpoznać tematykę danego tekstu.

Ponadto aplikacja zawiera ogromną liczbę wyrazów wraz z ich odmianami. Twórcy wzięli także pod uwagę znaczenie wyrazu w zależności od miejsca, jakie zajmuje w zdaniu. Wpływa to na wybór odpowiedniej formy gramatycznej słowa w tłumaczeniu. Oprócz tego zawartych jest szereg skrótów i skrótówców. Ponadto program rozpoznaje derywaty, formy ciągłe, liczby mnogie, dopełniacze saksońskie, formy z końcówką -ed, wyrazy z końcówkami -less i -ness, wyrazy z przedrostkami i wiele innych.

English Translator 2 pozwala również na stworzenie własnego słownika - dodania własnych haseł wraz ze znaczeniami - oraz edycji i przeglądania jego zawartości. Jak dotąd jest to największy w Polsce słownik, jaki ukazał się na CD.

Jednak główną ideą twórców tego programu nie było stworzenie słownika, ale - jak sama nazwa wskazuje - inteligentnego systemu tłumaczącego. Aby więc przetestować jakość tłumaczenia, wpisuję pierwszy lepszy tekst, jaki mam pod ręką - fragment instrukcji do Windows. Jak wiadomo, tekst ten zawiera słownictwo informatyczne, więc zaznaczam odpowiedni profil tłumaczenia i... Specjalistyczne terminy zostały przetłumaczone, jednak bez naniesienia kilku poprawek - nie odważyłabym się takiego tłumaczenia przesać do szanującej się firmy. Nie zmienia to jednak faktu, że dzięki ET 2 możemy zaoszczędzić mnóstwo czasu, jaki zmuszeni byłibyśmy poświęcić na tradycyjne tłumaczenie tekstu.

Aby ułatwić pracę z tekstem, w nowej wersji English Translatora wprowadzono szereg ulepszeń. Na przykład funkcja "zdanie-zdanie". W dwóch kolumnach, na tej samej wysokości wyświetlane jest zdanie źródłowe i wynikowe, co ułatwia orientację w dłuższym tekście, lub funkcja "śledzenie zdań" - zaznaczenie go w jednym oknie powoduje odnalezienie i zaznaczenie jego odpowiednika w drugim oknie. Jeśli chodzi o tłumaczenie tekstu, to mamy ogromną dowolność, tzn. nie musimy tłumaczyć całości, a jedynie interesujący nas fragment. Kolejnym udogodnieniem jest możliwość pracy z wieloma dokumentami jednocześnie, co uzyskano dzięki aplikacji typu "Multidocument". Bez problemu możemy przechodzić pomiędzy wybranymi przez nas dokumentami, nie zamykając pozostałych. Następnym plusem jest dostępne importowanie tekstu z MS Word'a (plików \*.doc).

Pomimo licznych zalet translatora, niestety nie mogę powiedzieć, że program nie ma minusów. Na listę negatywnych cech należy przede wszystkim zapisać efekty tłumaczenia English Translatora 2 - nie mogą być wykorzystywane do celów oficjalnych, choć ich poziom wystarcza do zrozumienia angielskojęzycznych tekstów. Zanim użytkownik zdecyduje się na wykorzystanie praktycznego końcowego efektu tłumaczenia, niezbędna będzie ręczna korekta. Nadal jest to tylko komputer, który nie potrafi myśleć logicznie, a jedynie wykonuje polecenia wg określonego schematu. Trudno się dziwić, że nie zawsze dobrze jest odpowiednie znaczenie wyrazu bądź użyty wyraz z nieodpowiednią końcówką. W rezultacie często pojawiają się różne dziwactwa językowe.

Póki co English Translator 2 z pewnością nie jest w stanie konkurować z ludzką wiedzą czy inteligencją.

## INFO

Producent: Techland • Dystrybutor: Techland • Wymagania: Pentium, 32 MB RAM, Win 95 OSR2/ 98/ ME/ NT/ 2000, CD-ROM, 200 MB miejsca na dysku • Cena: 299 zł

Internet: www.techland.com.pl

# To już przesada !!! Takie programy za 19.90 !?!

**Angielski w akcji**  
Biznesmeni i Politycy

ANGIELSKI W AKCJI - BIZNESMENI I POLITYCY ORAZ GWIAZDY FILMOWE:  
Kursy języka angielskiego dla średnio zaawansowanych i zaawansowanych.

**Power Address**  
Manager Junior

Przydatny program dzięki któremu stworzysz rozbudowaną bazę danych.

**Angielski w akcji**  
Gwiazdy Filmowe

Program profesjonalnie zabezpieczający dostęp do Twoich danych komputerowych.

**Profesor Klaus**  
Kurs Języka Niemieckiego

Profesor Klaus

**Internet**  
Multimedialny Kurs Obsługi

INTERNET

**TopSecret I.2**

Program profesjonalnie zabezpieczający dostęp do Twoich danych komputerowych.

**Słownik Collins**  
angielsko - angielski

Program dla MEN

**AntiVirenKit 10**

AntyVirenKit 10

**Extra Kolekcja**

PROGRAMÓW KOMPUTEROWYCH

**Profesor Klaus**  
Kurs języka niemieckiego  
Kurs który pomoże Ci już nawet w cztery miesiące opanować 9 tysięcy najpotrzebniejszych słów i zwrotów z języka niemieckiego.

**Internet**  
MULTIMEDIALNY  
KURS OBSŁUGI INTERNETU  
Idealny kurs dla wszystkich początkujących internautów.

**ANTI VIREN KIT 10**  
Jeden z najlepszych programów antywirusowych na rynku.

## Już w sprzedaży!

W serii eXtra Kolekcja Programów Komputerowych wydawane są tylko najlepsze tytuły opracowane przez wiodących polskich wydawców. Wszystkie są starannie wybrane i sprawdzone przez CD Projekt.

Szukaj w dobrych sklepach z programami i hipermarketach.





TEAM 17

PC CD-ROM

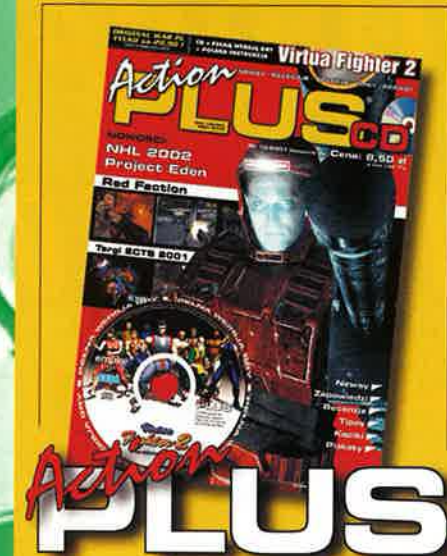
WORMS



WORMS

PC CD-ROM

TEAM 17



www.actionplus.com.pl

# Mistrzowski pojedynek wszechczasów! Virtual Fighter 2 Plus kompletna instrukcja PL!

Max Payne w 57 krokach specjalnie dla Was! • Sportowe ELDorado - dział dla maniaków piłki kopanej i nie tylko! • FPP Plus - Stefa Top FPP. Nie dla jarosłów! W tym numerze cała broń z Counter-Strike! • Ponadto: Plakat • Gospoda RPG • Europejska Lista Przebojów • Tipsy, porady

# Tell me More Kids



## Andrzej Sitek

Francuska firma Auralog znana jest na rynku polskim przede wszystkim dzięki serii wysokiej klasy programów edukacyjnych Tell me More. Wyjątkowość francuskiej aplikacji polega na sposobie nauki języka, który zbliżony jest do konwersacji z żywym nauczycielem. Jest to możliwe dzięki specjalnemu systemowi rozpoznawania mowy. System Auralog to najnowsze osiągnięcie techniki, które umożliwia komputerowi rozumienie wypowiedzi ucznia, zanalizowanie jej, i co więcej, udzielenie odpowiedzi. Prowadzenie interaktywnych dialogów z komputerem oznacza szybkie opanowanie poprawnej wymowy i przełamanie bariery rozmowy w obcym języku. Oczywiście w programach znajdują się również tradycyjne, niezbędne działy, jak gramatyka i słownictwo. Warto nadmienić, że program Tell me More został laureatem Złotego Medalu MTP na targach INFOSYSTEM 2000.

To imponująca lista jak na program językowy dla dzieci. Ćwiczeń, zabaw, gier jest rzeczywiście mnóstwo. Co najważniejsze, są to zabawy i gry bardzo ciekawe, przemyślane, ułatwiające poznanie i zapamiętanie zdobytej wiedzy.

Oczywiście są one dobrane również ze względu na wiek dziecka. Dla najmłodszych będą to zabawy w rodzaju kolorowanek, które podnoszą umiejętność obserwacji i uczą nazw kolorów, czy też tradycyjne propozycje w stylu: "znajdź różnicę między dwoma obrazkami". W tym zadaniu dziecko poszerza zasób angielskich słów. W programie przeznaczonym dla dwunastolatków pojawiają się bardziej skomplikowane zadania. Będzie to np. dyktando, dzięki któremu dziecko podniesie swoje umiejętności w zakresie grupowania słów, składania krótkich zdań i literowania.

Inne zadania, które umieszczono w programach, pozwalają zdobyć umiejętność analitycznego czytania i pisanie, uczą liczenia i sumowania, zaznajamiają z czasownikami oznaczającymi ruch, poprawiają umiejętność tematycznego klasyfikowania słów itd. Nie zapomniano również o zadaniach i ćwiczeniach, które pozwalają pracować nad logiką i pamięcią, poprawiają koncentrację i sprószegawczość. Możliwość śpiewania piosenek po angielsku (karaoke) czy odgrywanie ról bohaterów kreskówek (kreskówki) to kolejne świetne pomysły, które wykorzystano w programie.

Tell me More Kids to program, który jest praktycznie pozbawiony błędów. Świetne opracowanie merytoryczne, bardzo dobra wizualna strona programu oraz niewygórowana cena to tylko kilka z wielu zalet Tell me More Kids. W chwili obecnej jest to, w moim odczuciu, najlepsza pozycja do nauki języka angielskiego dla dzieci, jaka znajduje się na rynku polskim. Gorąco polecam.

## INFO

Producent: Auralog • Dystrybutor: Techland tel. (062) 7372747 • Wymagania: P 166 MHz, Win 9x, 32 MB RAM, CD ROM 6x, karta muzyczna  
Internet: www.techland.com.pl



Młodszy bratem programu Tell me More jest seria programów językowych (do nauki j. angielskiego) przeznaczona dla dzieci. Tell me More Kids wykorzystuje możliwości techniczne systemu opracowanego przez Auralog. Nowoczesne rozwiązania i skuteczne mechanizmy ułatwiające naukę języka oprawiano tu w wysokiej jakości grafikę prosto z wesołego świata bajki.

Na serię składają się trzy samodzielne pakiety (po dwa CD w każdym), rozróżnione ze względu na wiek odbiorców: "Zaczarowany dom" dla dzieci w wieku 4-7 lat, "Miasto" 7-9, "Regiony Świata" 9-12. W każdym pudełku znajdziemy również instrukcję po polsku oraz niewielki mikrofon. Instrukcja to mała, czarno-biała książeczka, co może budzić zastrzeżenia, jednak jej opracowanie pozostaje bez zarzutu. Cena jednego pakietu została ustalona na 99 zł. Polski dystrybutor, warszawska firma Techland, gwarantuje odbiorcom pomoc techniczną. Techland zadbał także o sposób sprostanie programu, dzięki czemu mały użytkownik nie będzie miał żadnych trudności ze zrozumieniem wielu słownych porad i instrukcji.

Instalacja programu przebiega bezproblemowo. Bardzo dobrym rozwiązaniem jest możliwość wyboru instalacji pomiędzy Standardową i Osobistą. W tym drugim przypadku możliwe jest przeniesienie wszystkich danych na twardy dysk, a więc odpada konieczność uciążliwej zmiany płyt CD podczas pracy z programem.

Przed przystąpieniem do zabawy należy jeszcze dokonać wyboru pomiędzy językami: angielskim amerykańskim i angielskim brytyjskim. Po chwili znajdziemy się już na stronie powitalnej, gdzie na małego odbiorcę czeka pierwsze zadanie. Może on stworzyć swojego bohatera, który odąd będzie mu zawsze towarzyszył (w formie kursora). W każdej z części serii jest to inna postać.

Strona główna, gdzie każdorazowo rozpoczynamy zabawę, jest również najważniejszym tematem programu. Z głównej planszy dostępne są wszystkie inne miejsca w programie. Spacerując po zaczarowanym domku lub biegając po ulicach miasteczka można się oczywiście zgubić. Niezależnie od miejsca, gdzie się znajdujemy, można szybko przenieść się do strony głównej. Pasek narzędzi pojawia się zawsze na dole ekranu. Umieszczono na nim również podobizny bohaterów programu oraz kilka dodatkowych, bardzo ważnych funkcji.

W trakcie nauki i zabawy użytkownikowi towarzyszą dwie wesołe postaci. Felix i jego nieodłączny towarzysz, papuga Kaliko, pojawiają się w najbardziej nieoczekiwanych momentach. Dzięki ich śmiesznym komentarzom i zabawnym animacjom praca z programem jest ciekawsza. Felix i Kaliko spełniają również inne funkcje: w każdej chwili mogą wyjaśnić, jak należy rozwiązać dane zadanie czy ćwiczenie językowe, powiedzą, co należy zrobić w razie trudności ze zrozumieniem tematu.

Na pasku narzędzi umieszczono jeszcze trzy ikony. Pozwalają one uczyć się z programem w jednym z trzech dostępnych trybów: pochłaniania, rozumienia i wyrażania. Tryb pochłaniania polega na słuchaniu, oglądaniu scenek, uczestniczeniu w wielu grach i zabawach. Uczymy się tu słownictwa i wymowy. W trybie rozumienia użytkownik musi już radzić sobie samodzielnie, to znaczy znać i rozumieć sens wypowiedzianych słów, zdań (tylko pod tym warunkiem rozwiąże zadania), zyskuje również przyjaciela (dla każdej części jest to inny bohater, np. Robot Compie w wersji dla dzieci 4-7-letnich czy Androida Nemo dla 9-12-latków). Z kolei tryb wyrażania wymaga od ucznia właściwej wymowy wyrazów i zwrotów. Teraz to uczeń musi mówić Kaliko, co należy robić. Program analizuje wypowiedź ucznia i jeżeli jest ona bliska zapisowi wzorcowemu, zostaje zaliczona. Jednocześnie trzeba nadmienić, że struktura programu językowego została tak pomyślana, aby uczeń oswajał się z językiem stopniowo. W ramach wprowadzenia rozwijany jest nawyk słuchania, nauka słów. Kolejnym etapem jest właściwe zrozumienie, czyli ćwiczenia z rozumienia, tworzenia zdań. Ostatnim elementem jest interaktywna rozmowa z papugą Kaliko.

Warto w tym miejscu nadmienić, że każda z części serii Tell me More Kids zawiera ponad 140 gier i zabaw (w Tell me More Kids: Miasto - 370 gier w 14 różnych kategoriach), ponad 60 ćwiczeń językowych (w TmMK: Miasto ponad 80), około 40 filmów animowanych (kreskówki z TV), a także karaoke z piosenkami.



# Licealista Matematyka

Andrzej Sawicki

Firma Edgar Multimedia postanowiła przyjść z pomocą licealistom, którzy przygotowują się do matury, egzaminów wstępnych na studia czy po prostu z rozmaitych powodów chcą sobie przypomnieć materiał szkoły średniej. W obfitym pakiecie firmy jest również program MATEMATYKA. Rzecz o tyle cenna, że dotyczy tzw. Nowej Matury.

Aplikacja jest tak skonstruowana, że w zasadzie zastępuje większość podręczników (choć z pewnością nie zastąpi nauczyciela ani procesu nauki). Znajdziemy tu działy takie jak Nauka, Sprawdzian, Artykuły, Matura, Syllabus i Vademecum. Omówmy je po kolei.

Nauka: obejmuje zadania (750 pytań testowych z podpowiedziami). Test jest zamknięty - do każdego pytania otrzymujemy cztery odpowiedzi, a twoim zadaniem jest wskazanie właściwej. Zakres testów obejmuje liczby rzeczywiste, funkcje, równania i nierówności, ciągi liczbowe, elementy teorii prawdopodobieństwa i geometrię. W odróżnieniu od prawdziwych testów organizowanych przez niektórych nauczycieli, mamy nieograniczony czas i możemy wybierać odpowiedzi, dokonawszy uprzednio obliczeń. Te jednak musimy robić na kartce, z boku - nie ma możliwości skorzystania z kalkulatora wbudowanego przecież w komputer.

Sprawdzian: można się sprawdzić na trzech poziomach. Podobnie jak poprzednio, musimy wybrać z czterech odpowiedzi - tyle że pytania dotyczą rozmaitych działów matematyki. Sprawdzian może być mały (5 pytań), średni lub duży (20 pytań). W zasadzie nie widzę różnicy pomiędzy Sprawdzianem i Nauką. Co prawda, kolejność jest właściwa - najpierw musimy się czegoś nauczyć, by potem sprawdzić, czy to umiemy.

Artykuły: dość luźny zbiór artykułów dotyczących techniki uczenia się, gospodarowania czasem przeznaczonym na naukę (nie samą nauką człowiek żyje), a nawet know-how do zdawania na konkretną uczelnię (SGH). Ten dział jest akurat - moim zdaniem - jałowym pustosłowiem. Autorzy artykułów dają niezwykle cenne porady typu: "jak się skupisz, nauka pójdzie ci lepiej" albo "na egzamin zabierz długopis lub przynajmniej ołówek" i "koniecznie weź ze sobą zegarek". Jest to równie odkrywcze, jak stwierdzenie, że "jeśli na świętego Prota jest pogoda albo słota, to na świętego Hieronima deszcz jest albo go ni ma". Można to sobie darować - "koń, jaki jest, każdy widzi" (B. Chmielowski, "Nowe Ateny", pierwsza polska encyklopedia). Przeczytaj sobie, braciśku, "Sposób na Alcibiadesa" pana Niziurskiego, tam się dowiesz znacznie więcej o tym, jak zdawać egzaminy i jak się "naumieć", niczego się nie ucząc.

Matura: 8 zestawów zadań maturalnych z rozmaitych typów szkół z sesji wiosennej 2000/2001. Zestawy niestety nie zawierają prawidłowych odpowiedzi. Nad ich uzyskaniem musisz się potrudzić sam - z niewiadomym wynikiem. Dział kiepsko opracowany - w księgarniach można znaleźć zbiory zadań maturalnych z rozwiązaniami.

Syllabus: zawiera wiele informacji dotyczących Nowej Matury - podstawy prawne, zakres wymaganego materiału, sposób przeprowadzenia egzaminu, a wszystko to jest bardzo rzetelnie przedstawione. Można by się co prawda spierać z tym, czy Nową Maturę trzeba wprowadzać już w roku 2002 (chodzą słuchy, że jeszcze nie jest to takie pewne), ale przyszłorocznym maturzyści z pewnością zechcą się dowiedzieć, "jak będą



goleni". Z odpowiedzią na pytanie, po co się to robi, jest znacznie gorzej. Osobiście uważam, że umiejętność prowadzenia samochodu jest człowiekowi bardziej przydatna niż znajomość sposobu rozwiązywania równań logarytmiczno-wykładniczych - czy ktoś widział w naturze (poza szkolną tablicą) żywe równanie logarytmiczno-wykładnicze? Jeśli tak, napiszcie mi proszę, diabło nie lubię się mylić. Zaznaczam, że nie jestem wrogiem matematyki ani matematycznym antytalentem - przeciwnie, zaliczyłem obowiązujący na wyższej uczelni technicznej dwuletni kurs matematyki na ocenę bardzo dobrą (celujących wtedy nie było). Zawsze jednak traktowałem to jako zabawę - tak naprawdę w praktyce inżynierskiej matematyka przydaje się w dość ograniczonym zakresie. Zresztą pszczoły rozwiązały zadanie optymalizacji woskowego plastru (maksymalnej objętości pojedynczej jego komórki przy minimalnej powierzchni) nie znając zupełnie matematyki. A już za chińskiego boga nie umiem zrozumieć, po co matematyka przyszłym studentom Akademii Sztuk Pięknych... I kto im każe to zdawać?

I na koniec Vademecum, czyli przewodnik (w języku Cezara znaczy to dosłownie "pójdź ze mną" - "vade me cum"). Jest to zwięzły poradnik zawierający definicje, przykłady i wzory, twierdzenia i tak dalej. Bardzo poręczna rzecz podczas nauki. Ułożony w działy zawiera w zasadzie cały materiał potrzebny licealiście do zdania matury. Gdyby też jeszcze do programu dodano transponder danych z kompa do mózgu, rzecz byłaby wprost bezcenna. Tak niestety nie jest - wszystko trzeba "wkuć" samemu i nic na to nie poradzisz, braterku.

Drugą część programu stanowi zbiór wykresów rozmaitych funkcji nazwany przez twórców "Virtual Math 2D". Zebrano tu liczbę wykresów najrozmaitszych funkcji, które można obejrzeć w różnej skali. Co więcej, można je wykorzystać do przybliżonego rozwiązywania równań (znajdując np. miejsca zerowe wielomianów czy innych równań budowanych samodzielnie. Możemy, jak rozumiem, zapisać dowolne równanie i obejrząwszy jego wykres, znaleźć rozwiązania - to znaczy wielkości argumentu odpowiadające odpowiednim wartościom funkcji). Od razu powiem, że nie za bardzo podoba mi się sposób budowania czy zapisu funkcji ("y=3\*x^2" to, na przykład, "y grek równa się trzy X kwadrat", ale nie umiem rzec, czy sam wymyśliłbym lepszy). Ciekawostką jest, że ta część programu jest rezydentna, co znaczy zostaje w konpie i możesz jej używać, pracując np. z edytorem tekstu (co też właśnie czynię).

W sumie za stosunkowo niewysoką cenę (49 zł) otrzymujemy dość obszerny poradnik, który w dodatku daje możliwość sprawdzenia wiedzy. Można by zapytać, czemu część Virtual Math 2D dotyczy tylko dwu wymiarów - na ekranie kompa można znakomicie pokazywać trójwymiarowe bryły, ich przekroje, rozmaicie wszystko obracać i tak dalej. Ale może za wiele wymagam od twórców programu.

## INFO

Producent: Edgar Multimedia • Dystrybutor: Edgar Multimedia • Wymagania: P133, Win 95/98/ME/NT/2000 PL, 16 MB RAM, CD ROM x 8, SVGA

Internet: [www.edgard.com.pl](http://www.edgard.com.pl)

Matura coraz bliżej...

# Nagrywarki DVD



Czeka nas kolejna  
"nagrywarkowa" rewolucja

Ilu z was posiada w swoim blaszaku nagrywarkę CD-RW? Jeszcze rok temu może co dziesiąty odpowiedziałby twierdząco. Dzisiaj, gdy urządzenia tego typu są niewiele droższe od zwykłych czytników, procent posiadaczy napędów CD-RW jest bardzo wysoki. Jednak wygląda na to, że już za kilka, kilkanaście miesięcy czeka nas kolejna rewolucja.

Łukasz Nowak

Na czym ta rewolucja ma polegać? Ano, jak to zwykle bywa, na wprowadzeniu nowej technologii, nowych produktów w nowych cenach. Mowa bowiem o możliwości nagrywania płyt DVD. Jak do tej pory, w branży komputerowej ten format przechowywania danych nie sprawdza się najlepiej. Powód - paradoksalnie to brzmi - za dużą pojemność. Płytki DVD w podstawowej wersji mogą bowiem przechowywać do 4,7 GB danych. A producenci gier i programów nie są po prostu w stanie wytworzyć takiej ilości informacji w sensownym czasie. Wszak napisanie gierki z powodzeniem mieszczącej się na jednej płytce i posiadającej wszelkie możliwe wodotryski (np. Deus Ex czy Max Payne) zajmuje często kilka lat. Jeżeli chcielibyśmy otrzymać 4,7 GB poziomów, muzyki czy tekstów, musielibyśmy czekać na premiery całe dziesięciolecia.

Standard DVD-RW jest bardzo obiecujący, jednak jeżeli nie uzyska szerszego poparcia przemysłu, może nie wytrzymać wojny cenowej z konkurencją.

Mimo to, powoli, po cichu, dokonuje się wymiana samych napędów CD na w pełni zgodne z nimi DVD. Nie są one sporo droższe, a zawsze jest to spory dodatek do funkcjonalności sprzętu. Wszak regularnie pojawiają się edycje czasopism z płytami DVD (na przykład CD-Action :-), a od czasu do czasu trafia się też jakaś perełka wśród gier, jak choćby specjalne wydanie kultowego Baldur's Gate. A do tego wszystkiego dochodzą filmy, na rynek których format DVD wdarł się istnym przebojem, niemal

## Prędkości nagrywania

Rozwój nagrywarek CD-RW przyniósł ze sobą znaczny wzrost prędkości nagrywania. Pierwsze urządzenia tego typu potrafiły wypalać płytki CD-R z zaledwie podwójną prędkością. Obecnie wartość ta wzrosła nawet do 20x. Czy w przypadku DVD będzie podobnie?

Prędkości transferu w przypadku DVD są mierzone nieco inaczej niż w przypadku CD. I tak: DVD 1x jest równe CD 8x, a DVD 2x - CD 16x. Obecnie dostępne nagrywarki DVD potrafią zapisywać płytki z rozmaitymi prędkościami. Pioneer DVR-A03 dla krążków DVD-R osiąga stałą prędkość 2x, natomiast dla DVD-RW tylko 1x. Natomiast HP DVD100i zapisuje krążki DVD+RW z szybkością 2,4x.

Wartości te, licząc w MB/s, są więc zbliżone do najszybszych rozwiązań CD-RW. Należy jednak pamiętać, że na płytce DVD mieści się kilka GB danych. Dlatego zapisanie całego krążka może zająć nawet godzinę. Nie jest to mało. Wydaje się więc, że producenci będą się starali nadal rozwijać technologię napędów i nośników, aby udało się znacznie skrócić

całkowicie wypierając sprzedaż oryginalnie nagranych kaset VHS.

Do rzeczy

"No i co z tego?", ktoś może zapytać. Ano ten nieco przydługi wywód na temat sytuacji standardu DVD na rynku nie był kompletnie bezcelowy. Mała popularność (poza filmami) płytek DVD i stale powiększające się grono posiadaczy czytników DVD-ROM mogą stać się powodem sporej popularności pojawiających się właśnie na rynku nagrywarek DVD. Sprawdźcie swoje szuflady - nie zalegają tam przypadkiem sterotypy płyt CD-R, wypełnionych po brzegi empetrojkami czy jeszcze "gorszymi" rzeczami pośląganymi z Sieci? Ile macie krążków z różnymi programami z Internetu, save'ami do gier czy najrozmaitszymi innymi danymi? Czy nie przyjemnie byłoby podzielić liczbę tych płytek przez siedem? Szybsze przeszukiwanie, mniej zajętego miejsca, mniejszy ciężar w ple-

czas potrzebny na zapisanie danych. Należy przy tym pamiętać, że nawet przy obecnych osiągnięciach pewną barierą może się okazać wydajność twardych dysków. Muszą one bowiem zapewnić spory zapas szybkości, aby móc dostarczać ciągi strumienia danych do nagrywarki.



Najszybszej obecnie nagrywarkie zapisanie całego tego krążka zajmie ponad pół godziny. Rozwój technologii powinien ten czas znacznie skrócić.

Szybciej niż myślisz...





Urządzenia DVD-RAM mają przed sobą niepewną przyszłość. Prawdopodobnie dokończą niedługo swego żywota wyparte przez nagrywarki DVD-RW lub DVD+RW.

caku, niesionym do kumpla - to chyba dostateczne powody, żeby zainteresować się technologiami nagrywania DVD.

A próby wprowadzenia nagrywarek DVD na rynek są, raczej z marnym skutkiem, podejmowane od dobrych kilku lat. W połączeniu z liczbą mnogą rzeczownika "technologia" brzmi to złowrogo i raczej pesymistycznie nastroja użytkownika do wydania kilku tysięcy złotych na sprzęt, który za kilka miesięcy może okazać się kompletnie nieprzydatny. Na szczęście wygląda na to, że wrzesień tego roku przejdzie do historii jako data początku nowej rewolucji "nagrywarek". A to za sprawą wprowadzenia do sprzedaży dwóch nowych urządzeń przez firmy HP i Pioneer. Żeby było śmieszniej, oba produkty działają na dosyć odmiennych zasadach, ale wygląda na to, że nic nie stoi na przeszkodzie ich wspólnej egzystencji. Prawda - byłby to chyba pierwszy tego typu przypadek w historii peceta, ale wiele wskazuje na to, że właśnie tak się może stać. Zatem po kolei.

#### DVD-RAM

Tak właśnie nazywał się pierwszy standard zapisu. Jednak z DVD ma on wspólną chyba tylko dużą pojemność. Poza tym parametrem właściwie nic nie pasuje do DVD. Przede wszystkim płytki są produkowane w specjalnych kasetkach wyglądających bardzo podobnie do caddy (specjalny pojemnik na nośnik, używany w pierwszych modelach nagrywarek CD-R). Nie trzeba dodawać, że trudno coś takiego włożyć do zwykłego odtwarzacza DVD-ROM. A nawet gdyby się dało, to i tak większość z nich nie potrafiłaby przeczytać takiej płytki, gdyż jest ona zapisywana w całkowicie odmiennym technologii. Nazywa się ona PD (Phasewriter Dual) i swego czasu mignęła pod postacią urządzeń obsługujących pojemność 650 MB. Ma ona kilka zalet. Ważne jest na przykład to, że płytkę PD widać jak normalną dyskietkę. Można bez żadnych driverów czy zapisu pakietowego zapisywać i kasować pliki za pomocą Eksploratora. Po usunięciu danych miejsce na PD jest natychmiast zwalniane. Jednak podstawowym minusem jest to, że płytki DVD-RAM nie da się przeczytać w praktycznie żadnym odtwarzaczu stacjonarnym i w bardzo wielu DVD-ROM-ach, i właśnie

dlatego, mimo że nagrywarki są już na rynku od ponad roku, a na dodatek nie kosztują kosmicznie dużo (ok. 2000 zł), nie zyskały praktycznie żadnego uznania.

Co prawda obecnie wprowadza się standard DVD-RAM V2.0, dzięki któremu można kupić zarówno nośniki bez tych koszmarnych pudełek, jak i czytniki DVD-ROM potrafiące czytać płytki DVD-RAM (np. Hitachi GD-8000), jednak na rynku, wśród dystrybutorów i sprzedawców, technologia DVD-RAM otrzymała już etykietkę niszowej i raczej należy się spodziewać jej naturalnej śmierci. Dokładają się do tego również astronomiczne ceny nośników. Płytko o pojemności 4,7 GB kosztuje grubo ponad 100 zł, co w porównaniu do krążków CD-RW za 5 zł wygląda bardzo źle.

Tak więc DVD-RAM ma raczej małe szanse na sukces. Produkty wypuszczone na rynek za wcześnie, technologia

była jeszcze niedopracowana i nie zadbano o odpowiednie wsparcie przemysłu, mediów i dystrybutorów. Dlatego o kupnie napędu DVD-RAM należy raczej zapomnieć albo mieć bardzo silną wiarę w cuda.

#### DVD-RW

Drugą technologią zapisu krążków DVD jest DVD-RW (bardzo ważny jest znak minusa pomiędzy DVD a RW - a dlaczego?, za chwilę). Z grubsza rzecz biorąc, jest to dokładnie to samo co CD-RW, tyle że znacznie zwiększono gęstość ścieżek, dzięki czemu na jednym krążku mieści się 4,7 GB danych. Dziedzictwo CD-RW ma swoje dobre i złe strony. Na pewno olbrzymią zaletą jest fakt całkowitej zgodności obu standardów. W nagrywarek DVD-RW można bez żadnych problemów zapisywać krążki CD-R i CD-RW. Co więcej, praktycznie wszystkie nowe czytniki DVD-ROM (choć najstarsze modele - o szybkości do 4x - mogą mieć problemy) i większość stacjonarnych preczyta płytki DVD-R i DVD-RW. Nieźle, prawda?

Jednak CD-RW zostawiło w spadku także wady. Buffer underrun - brzmi znajomo? Brrr... No cóż, również przy nagrywaniu płytek DVD-R można taki komunikat zobaczyć. Wprawdzie zapewne szybko pojawiają się poprawki zapobiegające temu zjawisku (jak znane już Burn Proof czy Just Link), jednak nadal będzie to tylko nadbudówka dla źle zaprojektowanego systemu.

Co ciekawe, chyba jedyną firmą promującą standard DVD-RW jest Pioneer. Nie jest to najlepszy znak. Pojedyncze przedsiębiorstwo nie jest w stanie wyasygnować dostatecznie dużej ilości pieniędzy na popularyzację tak poważnego standardu. Nie wróży to spadku cen urządzeń i nośników. Płytki DVD-R i DVD-RW oferują już dzisiaj wszystkie poważne firmy z branży mediów komputerowych (np. Verbatim czy TDK), co daje poważne nadzieje na rozwój tego formatu. Mimo wszystko raczej należałoby się wstrzy-

#### Zamiast VHS?

Płyty DVD idealnie sprawdzają się przy dystrybucji filmów. Niestety do tej pory nie było możliwe ich wykorzystanie np. do nagrywania programów z telewizji. Kasety VHS nadal są więc bardzo popularne. Jednak już niedługo może się to zmienić. Firma Pioneer wyprodukowała bowiem... magnetowid DVD-RW. Podłącza się go do telewizora przez złącze Euro albo zwykłym kablem cinch. Obsługa sprowadza się do kilku przycisków i poza samym nośnikiem użytkownik nie dostrzega żadnej różnicy. No, może poza dostępem do dowolnego fragmentu nagrania bez konieczności przewijania taśmy.



Brzmi futurystycznie? Już za kilka lat takie urządzenia będą standardem, a duże, nieporęczne i pogarszające jakość obrazu kasety VHS będzie można zobaczyć tylko na muzealnych półkach. Oczywiście magnetowidy DVD są nadal dosyć drogie, ale przy olbrzymiej chłonności rynku domowego ich cena może bardzo szybko i bardzo mocno spaść. Prawdopodobnie więc obejrzyjcie coś z waszej kolekcji VHS, gdyż już jutro możecie się obudzić w świecie, w którym nikt nie będzie wiedział, co to jest taśma.

## Wojna standardów

### DVD-RAM

Pojemność na stronę: 1,46 GB; 2,6 GB; 4,7 GB  
Dwustronne: TAK  
Zgodne z DVD-ROM: tylko wersja 2.0, nowsze napędy  
Swobodny dostęp: TAK  
Zapis CD-RW: NIE  
Buffer underrun: NIE

Rekomendacje:  
Raczej nikła nadzieja na przetrwanie.



DVD-RAM

### DVD-RW

Pojemność na stronę: 3,95 GB; 4,7 GB  
Dwustronne: NIE  
Zgodne z DVD-ROM: TAK, nowsze napędy  
Swobodny dostęp: NIE  
Zapis CD-RW: TAK  
Buffer underrun: TAK

Rekomendacje: Ciekawe, ale bez wsparcia branży. Czekać.



DVD-RW

### DVD+RW

Pojemność na stronę: 4,7 GB  
Dwustronne: TAK  
Zgodne z DVD-ROM: TAK  
Swobodny dostęp: TAK  
Zapis CD-RW: TAK  
Buffer underrun: NIE

Rekomendacje:  
Najlepsza konstrukcja. Największe szanse na sukces.



DVD+RW

mać kilka miesięcy z zakupem i zobaczyć, czy pojawią się nagrywarki DVD-RW innych producentów i czy uda się dzięki temu obniżyć ich ceny. Standard jest bardzo obiecujący, jednak jeżeli nie uzyska szerzego poparcia ze strony producentów, może nie wytrzymać wojny cenowej z konkurencją (która, miejmy nadzieję, niedługo nastąpi :-)).

Napęd Pioneer DVR-A03 opisywaliśmy w numerze październikowym. Kosztuje on obecnie około 3000 złotych, a płytki DVD-R 4,7 GB można dostać (choć trzeba się ich trochę naszukać) już za 40 zł. Te kwoty brzmią bardzo zachęcająco. Przypomnę tylko, że jeszcze trzy lata temu nagrywarka CD-R kosztowała... około 3000 zł, a płytki 40 zł. I co? Nadal nie wierzycie, że to może się udać?

#### DVD+RW

Ha! Minus w nazwie technologii był jednak bardzo istotny. Mimo tylko jednoznacznej zmiany DVD+RW jest całkowicie odmiennym standardem niż DVD-RW. Wspiera go duże konsorcjum

zwane DVD+RW Alliance (sojusz). W jego skład wchodzi HP, Philips, Verbatim, Sony, Ricoh, Yamaha, Thomson, Dell i wielu innych, mniejszych producentów sprzętu i nośników. Taka lista wygląda bardzo imponująco, szczególnie w porównaniu z Hitachi i Toshiba w przypadku DVD-RAM i osamotnionym Pioneer wspierającym DVD-RW. Do tego dochodzą jeszcze przedsiębiorstwa zajmujące się wytwarzaniem oprogramowania, takiego jak Nero Burning Rom, Easy CD-Creator, Gear, WinOnCD. Wyliczankę można by kontynuować jeszcze długo, ale i bez tego doskonale widać, że właściwie cały przemysł związany z wymiennymi pamięciami masowymi skupił się wokół projektu DVD+RW. Od dawna nie było takiej zgodności w branży komputerowej i można mieć wyłącznie pozytywne przypuszczenia co do przyszłości tego standardu.

Drugą bardzo ważną kwestią, o której trzeba wspomnieć, jest fakt, że DVD+RW został praktycznie od nowa zaprojektowany. Struktura danych na dysku jest zasadniczo odmienna od tej znanej z CD-RW.



DVD-RW jest już bardzo rozsądną technologią. Jednak praktycznie jedyną firmą promującą ten standard jest Pioneer. Na dłuższą metę może się to okazać zbyt małym poparciem, aby rywalizować z potężnym DVD+RW Alliance.

Można na 95% powiedzieć, że nagrywarki DVD wejdą do powszechnego użytku i wypą urządzenia CD-RW. Natomiast na 75% ogólnie obowiązującym standardem stanie się DVD+RW.

Uporządkowano system plików, zmianom uległ także sposób zapisywania informacji potrzebnych do korekty błędów, a błędy wyczerpania bufora przy nagrywaniu z definicji się nie zdarzają. Jak to wszystko możliwe? A co ze zgodnością z dotychczasowym sprzętem? Otóż trzeba tutaj wyjaśnić kilka technicznych szczegółów. Cała trudność zapisu danych na krążkach DVD pojawia się w trakcie samego procesu nagrywania. Kiedy płytka jest już nagrana i trzeba ją tylko odczytać, większość problemów znika. Dlatego potężne zmiany, niezbędne do używania nowego standardu, dotyczą wyłącznie sprzętu zapisującego. Zwykle odtwarzacze nie wymagają praktycznie żadnych modyfikacji. Dane na nośniku DVD+RW są poukładane w sposób zbliżony do twardego dysku. Oznacza to, że można je zapisywać w dowolnej kolejności, w jakimkolwiek miejscu na płytce (w CD-RW muszą być dostarczane ciągłym strumieniem od początku do końca). Co więcej, nagrywarka może podzielić plik na kilka fragmentów i "poupychać" je tam, gdzie będzie miejsce. Dla systemu operacyjnego taki zbiór nadal będzie widoczny jako jeden. Dokładnie w ten sam sposób dane są zapisywane na dyskach, dyskietkach czy ZIP-ach. Dodatkowo wprowadzono bardzo zaawansowane algorytmy korekcji danych, które umożliwią poprawny odczyt nawet w przypadku mocnego porysowania płytki.

Wszystkie te informacje zajmują jednak sporo dodatkowego miejsca. Dlatego nagrywarki niejako "oble-





HP właśnie wprowadza do oferty swoją pierwszą nagrywarkę DVD+RW. Oferując pełną kompatybilność z CD-RW, dobrze dopracowaną konstrukcję i olbrzymie wsparcie ze strony przemysłu może się ona okazać wielkim rynkowym hitem.

wają" prawdziwe dane dodatkowymi blokami. W tym celu nagrywarki DVD+RW posiadają znacznie precyzyjniejszy laser niż zwykłe DVD, dla których wszystkie zmiany są całkowicie niewidoczne. Właśnie dlatego płytki nagrane w nowej technologii mają być odczytywane przez dokładnie wszystkie, nawet najstarsze czytniki komputerowe i stacjonarne. Dodatkowym atutem zastosowania takiego lasera jest możliwość bezproblemowego nagrywania krążków CD-R i CD-RW z odpowiednio dwunasto- i dziesięciokrotną prędkością. Nic zatem nie stoi na przeszkodzie, aby urządzenia zapisujące DVD+RW bardzo szybko wyparły z rynku mocniejsze nagrywarki CD-RW.

#### Internet

**DVD+RW Alliance**  
<http://www.dvdrw.com/>

**HP**  
<http://www.hpdcwriter.com/>

**Hitachi**  
<http://www.hitachi.com/storage/>

**Toshiba**  
<http://www.toshiba.com/taecdpd/>

**Verbatim**  
<http://www.verbatim.com/>

**TDK**  
<http://www.tdk.com/multimedia/dvd.html>

#### Kupić, nie kupić...?

Na to pytanie odpowiedź jest jak zwykle skomplikowana. Można na 95% powiedzieć, że nagrywarki DVD wejdą do powszechnego użytku i wyparą urządzenia CD-RW. Natomiast na 75% ogólnie obowiązującym standardem stanie się DVD+RW. To mocne stwierdzenia, owszem, jednak sytuacja dzisiaj do złudzenia przypomina tę sprzed trzech lat. Wtedy nagrywarki CD-RW miały już za sobą ciężką młodość, ceny urządzeń i nośników były praktycznie identyczne, jak w przypadku DVD obecnie, a wszyscy równie ostrożnie podchodzili

do nagrywania CD, jak dzisiaj do DVD. Dodatkowo czytnik CD-ROM, mimo że bardzo popularny, nadal nie

stanowił podstawowego wyposażenia wszystkich komputerów.

Jeśli chodzi o konkretne rekomendacje, to jeśli widzisz wokół siebie setki, tysiące płytek CD-R, nie za bardzo możesz się już połapać, co, gdzie nagrałeś, a na dodatek wydanie 3000 zł nie przeraża cię za nadto, to bez większych obaw możesz sobie sprawić nagrywarkę DVD+RW. Kiedy ten tekst zostanie wydrukowany, na rynku będą zapewne dostępne pierwsze urządzenia tego typu. Jeżeli natomiast lubisz ryzyko i musisz natychmiast zapisać kilka płytek DVD, już dzisiaj możesz kupić urządzenie Pioneer DVR-A03 (DVD-RW). Z czystym sumieniem można je polecić, z zastrzeżeniem jednak, że za rok czy dwa płytki do niego mogą być równie drogie co dzisiaj albo w ogóle nie będzie można ich dostać. DVD-RAM? Raczej nie polecane. Ma bardzo małe szanse na przetrwanie przyszłego roku. Choć wersja 2.0 (bez caddy, czytane przez DVD-ROM) może jeszcze namieszać.

A skoro już o wybieraniu technologii mowa, to warto wspomnieć, że wcale nie musi się okazać, że któryś ze standardów zdominuje rynek, a pozostałe znikną. Równie dobrze wszystkie trzy formaty mogą funkcjonować równolegle. Skoro różnice pomiędzy nimi widoczne są jedynie przy nagrywaniu, a później płytki zachowują się niemal identycznie, to nie ma technicznych przeciwwskazań, aby nie używać którejś technologii. Jednak historia uczy, że ekonomia, wojna cenowa i różnicowane poparcie w branży może skończyć się przetrwaniem tylko jednego standardu. Wówczas mogą pojawić się poważne problemy z dostępem do nieprodukowanych rodzajów nośników, czyniąc stare nagrywarki prawie całkiem nieprzydatnymi.

Czas pokaże, jak sytuacja się rozwinie. Jednak wydaje się, że można stawiać na uzyskanie popularności przez standard DVD+RW. Jeszcze przez kilka, może kilkanaście miesięcy tego typu urządzenia będą nieco za drogie dla przeciętnego domowego odbiorcy, jednak bez problemów będzie na nie stać firmy i zamożniejszą grupę użytkowników. Później - nie dalej niż za dwa lata - technologie zapisu płyt DVD staną się równie popularne co dzisiaj CD-RW. Można być tego niemal pewnym.

CSA

#### Nagrywanie filmów

CD-RW stało się istnym cierniem w oku przemysłu programistycznego i muzycznego. Kopiowanie płyt z programami i dźwiękiem drastycznie zmniejsza zyski wielkich korporacji, które zupełnie nie mogą sobie z tym problemem poradzić. Kiedy pojawiły się filmy na DVD, mówiono, że są bezpieczne, gdyż nie da się w domu skopiować kilku gigabajtów danych. A nawet gdyby, to taka operacja będzie kosztować wielokrotnie więcej niż zakup nowej, tłoczonej płytki. Wizja masowego dostępu do urządzeń zdolnych do zapisania 4,7 GB danych na krążku w cenie kilkunastu dolarów musi teraz spędzać sen z oczu całemu Hollywood. Czy słusznie? Wciąż trudno powiedzieć.

W oficjalnych materiałach z firmy HP znajduje się informacja, że kopiowanie filmów z płyt DVD będzie na ich sprzęcie niemożliwe. Sprawę ma załatwiać sprzętowy zakaz zapisu kodu CSS. Jest nim szyfrowana cała płyta i w teorii może odczytać taki szyfr jedynie czytnik. Jednak chyba wszyscy słyszeli o nekaniu przez FBI studenta, który napisał małego program o nazwie... DeCSS. Jak nietrudno się domyślić, służy on do odszyfrowywania dowolnej płyty z filmem i kopiowaniu danych na dysk. A przecież nie można założyć sprzętowej blokady na kopiowanie niezaszyfrowanych danych, bo niby jak nagrywarka ma rozpoznać, że to akurat jest film i że cały proceder odbywa się w sprzeczności z prawem? A żeby było zabawniej, standard DVD przewiduje szyfrowanie wyłącznie jako opcję. Dlatego wszystkie odtwarzacze, komputerowe czy stacjonarne, muszą obowiązkowo potrafić odczytać niezaszyfrowaną płytkę. No i kółko się zamyka. Bierzemy oryginalny film, rzucamy go na dysk, zapisujemy jako zwykłe dane na DVD+RW i mamy gotową, w pełni funkcjonalną kopię.

Chcesz skopiować film na DVD? Teoretycznie się nie da - zabezpieczenia nie pozwalają. Jednak przy odrobinie inwencji nie stanowią one żadnej bariery. Branża filmowa i programistyczna mogą ponieść potężne straty wynikające z upowszechnienia nagrywarek DVD.



# NIE UCIEKNIESZ



**HYPER**

**sprzed  
telewizora  
w listopadzie**

WEJDŹ W NAJLEPSZE GRY KOMPUTEROWE, ZOBACZ, CO SIĘ DZIEJE W INTERNECIE, ODKRYJ NAJNOWSZY SOFTWARE I HARDWARE, POCZUJ PALCER CYBERPRZESTRZENI.

HYPER CODZIENNIE O 8.00Z. 20.00 PO PROGRAMIE MINIMAX.

HYPER@CPLUS.COM.PL

BĄDŹ Z NAM! W LISTOPADZIE OGLĄDAJ SERIAL ANIME: KRONIKA WOJNY NA LODOSIE ORAZ SPORTY EKSTREMALNE.

PROGRAM HYPER DOSTĘPNY JEST W DOBRZYCH SIĘDZIACH KABLOWYCH ORAZ NA PLATFORMIE **CYFRA+** ZAMÓW: (22) 54 53 999



## Nowości Sprzętowe

LG Electronics Polska bierze udział w otwarciu jednej z 25 superpracowni komputerowych, którą stworzono w ramach projektu "Internet w Szkołach", realizowanego pod patronatem Prezydenta RP - Aleksandra Kwaśniewskiego. LG Electronics jest jednym z 8 sponsorów zaproszonych do współpracy obok takich firm, jak Intel, Microsoft czy Seagate. Projekt "Internet w Szkołach" ma na celu utworzenie 25 wyspecjalizowanych laboratoriów komputerowych wyposażonych w nowoczesny sprzęt komputerowy, który umożliwi uczniom z małych ośrodków w całym kraju dostęp do Internetu oraz realizowanie własnych pomysłów. Laboratorium pozwoli ponad 13000 uczniów i studentów korzystać z zasobów światowej infrastruktury, nawiązać nowe kontakty, a także przygotuje ich do życia w społeczeństwie informacyjnym. Otwarcie laboratorium komputerowego przy Gimnazjum Gminnym w Sobótce zbliżyło się z oficjalną inauguracją roku szkolnego w Polsce, której dokonał Prezydent RP - Aleksander Kwaśniewski. Laboratoria wyposażone są w dziewięć stacji roboczych i serwer, a całość połączono w sieć lokalną z dostępem do Internetu. W ramach projektu LG Electronics Polska dostarczyła 15-calowe monitory LG StudioWorks S60N. [www.lge.pl](http://www.lge.pl)

**Materiał wybuchowy to nie jest, ale jest to... C3**



VIA Technologies Inc., wiodący producent chipsetów, mikroprocesorów, multimedialnych chipów i rozwiązań komunikacyjnych w dniu dzisiejszym zaprezentował podczas odbywającego się w Beijing VIA Technology Forum nowy procesor VIA C3(tm) 866 MHz. Najnowsza wersja procesora VIA C3(tm) oparta jest na rdzeniu wcześniej nazywanym EZRA, który zadebiutował z częstotliwością 800MHz i był pierwszym na świecie, który wykonano w technologii 0,13 mikrona. Procesor VIA C3(tm) zaprojektowano w sposób zapewniający wydajność oraz bardzo niskie zużycie energii, dzięki czemu podczas pracy wydzielą małą ilość ciepła (przy wykorzystaniu technologii Cool Processing). Cechy te w połączeniu z dobrą wydajnością w aplikacjach biznesowych, pełną kompatybilnością ze standardem Socket 370 i dość wysoką niezawodnością powodują, iż VIA C3(tm) zwiększa swoje udziały w



### Dane techniczne: Gravis Destroyer Tilt

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 1,7 m ■ Liczba przycisków: 6 ■ Dodatkowe: funkcja Tilt



### Dane techniczne: Gravis Eliminator GamePad Pro

Podłączenie: port USB ■ Długość przewodu: 1,8 m ■ Liczba przycisków: 10 ■ Dodatkowe: przycisk Precision

## Zniszczenie i eliminacja

# Gravis Destroyer Tilt i Eliminator GamePad Pro

## ■ techNICK

*Po raz kolejny firma Gravis pokazuje, że nie zasypia gruszek w popiele i pracuje zawzięcie nad nowymi konstrukcjami akcesoriów komputerowych, które mogą zainteresować potencjalnych nabywców. Tego typu podejście pozwala graczom na uzyskanie manipulatorów o dobrych parametrach za w miarę niską cenę.*

**T**ym razem w nasze umęczone graniem ręce (na klawiaturze) wpadły dwa joypady zaprojektowane przez firmę Gravis, a są to Destroyer Tilt oraz Eliminator GamePad Pro.

Pierwsza konstrukcja, czyli Gravis Destroyer Tilt, z pozoru nie wyróżnia się niczym szczególnym. Szary plastik w połączeniu z fioletowym półprzezroczystym tworzywem oraz kolorowymi przyciskami stwarzają wrażenie prostej, wręcz dziecinnej konstrukcji. Za tym specyficznym kamuflażem, a tak po prawdzie to w jego środku, ukrywa się układ elektroniczny umożliwiający sterowanie obiektami na ekranie za pomocą wychylania manipulatora. Kilka innych firm zastosowało podobne rozwiązania w swoich urządzeniach, lecz przyznam, że do tej pory niewiele z nich przypadło mi do gustu. Dlatego dość sceptycznie podchodziłem do konstrukcji Gravisa. System Tilt sprawdza się nad wyraz dobrze, co udostępniło dość długą grę w symulację lotu myśliwcami - i nie tylko pad się wychylał, ale też ja i mój znajomy balansowaliśmy całym ciałem, co przysporzyło nam sporo zabawy. Funkcję rozpoznawania wychyleń można wyłączyć przyciskiem umieszczonym na środku urządzenia, a wtedy cyfrowy D-Pad zamienia się z przełącznika typu Hat na zwykły ośmiokierunkowy pad. Cztery przyciski umieszczone pod kciukiem prawej dłoni oraz dwa znajdujące się w przedniej części (tam, gdzie przyłączony jest przewód) pozwalają na obsługę większości potrzebnych w grach funkcji. Mankamentem tej konstrukcji jest według mnie dość krótki przewód połączeniowy, gdyż przy włączonym rozpoznawaniu wychyleń przydałaby się większa swoboda ruchu.

### ① Gravis Destroyer Tilt

Cena: 145 zł\* ■ Dostarczył: AKON Sp. z o.o., ul. Magazynowa 5, 02-652 Warszawa, tel. (0 22) 843 00 60, faks (0 22) 649 84 96

■ ergonomiczny kształt ■ funkcja Tilt

■ niezbyt długi przewód

Internet: [www.gravis.com](http://www.gravis.com)

### ① Gravis Eliminator GamePad Pro

Cena: 99 zł\* ■ Dostarczył: AKON Sp. z o.o., ul. Magazynowa 5, 02-652 Warszawa, tel. (0 22) 843 00 60, faks (0 22) 649 84 96

■ gumowe paski zapobiegające ślizganiu się dłoni

■ brak polskiej instrukcji do oprogramowania

Internet: [www.gravis.com](http://www.gravis.com)

\* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Testowaliśmy to dla Ciebie



### Dane techniczne:

Podłączenie: port USB  
■ Długość przewodu: 2 m  
■ Liczba przycisków: 6  
■ Dodatkowe: przepustnica

WingMan Attack 2 jest jedną z najtańszych konstrukcji firmy Logitech, co wcale nie oznacza, że wykonano go bez dbałości o jakość i ergonomię.

## Dźwistik dla każdego

# Logitech WingMan Attack 2

## ■ Mike-L

*Dźwistki produkowane przez "markowe" firmy charakteryzują się niezaprzeczalnie wysoką jakością wykonania, która często idzie w parze z dość sporą, jak na kieszeń przeciętnego Kowalskiego, ceną. Czy można to zmienić?*

**W**ingMan Attack 2 to propozycja firmy Logitech skierowana do mniej zasobnych użytkowników, którzy pragną bawić się grami za pomocą precyzyjnych kontrolerów, niekoniecznie rujnujących ich budżet. Konstrukcja ta jest klasycznym dźwistikiem, przeznaczonym raczej dla praworęcznych graczy. Ergonomicznie zaprojektowana manetka zawiera podstawkę pod nadgarstek, dzięki czemu możliwe jest granie przez kilka godzin bez zbytniego męczenia dłoni. Na główce manipulatora umieszczono - oprócz będącego już standardem cyngla - także trzy dodatkowe przyciski obsługiwane kciukiem. Aby zmniejszyć koszty produkcji, zrezygnowano z przełącznika HAT (zmiana widoków w grze lub ustalanie celu w symulatorach lotu), który przydaje się głównie w zaawansowanych symulatorach lotu. Dwa dodatkowe klawisze umieszczono po lewej stronie przedniej części podstawy dźwistka, dzięki czemu lewą dłonią można nie tylko przytrzymać manipulator, ale także używać piątego i szóstego przycisku. Kciuk naszej lewej ręki także nie pozostanie bezczynny, gdyż jego zadaniem będzie precyzyjne sterowanie przepustnicą, której nie zabrakło w Logitech WingMan Attack 2. Całość połączona jest z komputerem za pomocą dwumetrowego przewodu zakończonego wtyczką USB. System operacyjny sam rozpoznaje podłączone urządzenie, a nam pozostanie tylko przyporządkowanie w grze odpowiednich funkcji dla poszczególnych przycisków i... granie.

Jeśli macie sto złotych na dźwistik i zastanawiacie się, na jaki się zdecydować, to polecam Logitech WingMan Attack 2, gdyż na tej konstrukcji się nie zawiedziecie.

### ① Logitech WingMan Attack 2

Cena: 95 zł\* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633-11-99, faks (0 22) 693-86-06

■ ergonomiczne i solidne wykonanie ■ długi przewód połączeniowy

■ sterowanie tylko prawą ręką

Internet: [www.logitech.com](http://www.logitech.com), [www.megabajt.com.pl](http://www.megabajt.com.pl)

Niezły joy

listopad 2001 CD-ACTION 125

# Parker Przyjemność pisania



## Kup Parkera i wygraj!

Pierwszy w Polsce MiniCooper może być Twój. Czekają jeszcze odtwarzacze MP3, a 500 pierwszych uczestników konkursu otrzyma wszechstronne bluzy z polaru. O szczegóły pytaj sprzedawców w sklepach z artykułami piśmienniczymi. Nie zwlekaj. Akcja trwa od 24 sierpnia do 31 października 2001 roku.



Pisząc Parkerem używasz doskonałego artykułu piśmienniczego z klasą zaprojektowanego na miarę nowego wieku. Jednak idea pozostała niezmienna od lat - pisanie nie musi być męczące i nudne. Spróbuj pisać Parkerem, to prawdziwa przyjemność.

Sprawdź, co się za tym kryje:

[www.parker-promocja.pl](http://www.parker-promocja.pl)

0 801 66 46 36\*

\* Koszt połączenia lokalnego

PARKER

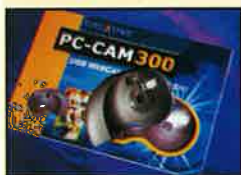


## Nowości Sprzętowe

rynku. Jest idealnym rozwiązaniem dla szerokiego spektrum desktopów ValuePC, notebooków, serwerów i rozwijającego się rynku nowej generacji cyfrowych urządzeń (Digital PC Appliances).

www.viatech.com

### Kamera na smyczy i bez



Creative PC-CAM 300 to kamera internetowa, którą można odłączyć od komputera. Bazując na sukcesie poprzednich dwóch generacji kamer, w tym przełomowej kamery WebCam Go Plus, nowa kamera PC-CAM 300 firmy Creative oferuje dodatkowe możliwości, zaawansowaną konstrukcję układu optycznego i jeszcze wyższy poziom elastyczności. Konstrukcja PC-CAM 300 wykorzystuje cyfrowe możliwości systemu. Oprócz rejestrowania cyfrowych fotografii i filmów - gdy jest podłączona do komputera, oraz cyfrowych fotografii - gdy jest od niego odłączona. Nowa kamera może rejestrować we wbudowanej, 8 MB pamięci "minifilmy" o długości do 75 sekund lub rejestrować do 30 minut nagrania głosowego. W połączeniu z bogatym zestawem możliwości po odłączeniu od komputera oraz wbudowaną inteligentną lampą błyskową, która umożliwia pracę ręczną lub automatyczną oraz eliminację efektu "czerwonych oczu", nowa kamera jest dobrym rozwiązaniem na biurko. Po podłączeniu do komputera PC-CAM 300 rejestruje obraz z głębią 16,7 mi-



### Dane techniczne myszy

- Technologia: optyczna
- Liczba przycisków: 4
- Zasięg: do 2 m
- Dodatkowe: rolka, połączenie rolkowe
- Podłączenie: USB, PS/2
- Zasilanie: 2 baterie AA

# Logitech Cordless Desktop Optical

■ Maciej Lewczuk

*W poprzednim numerze mieliście okazję zapoznać się z naszą opinią na temat konstrukcji firmy Logitech. Tym razem dostarczono nam kolejną wersję kompletu urządzeń służących do wprowadzania danych i sterowania kursorem, czyli klawiatury internetowej i myszy.*

Logitech Cordless Desktop Optical jest kontynuacją zestawów opracowywanych przez inżynierów i oferowanych od lat przez najbardziej znane firmy produkujące akcesoria komputerowe. Kolejny zestaw już tradycyjnie pozbawiony jest, jeśli można to tak nazwać, "pęt", czyli przewodów łączących poszczególne elementy z komputerem, w klawiaturę oraz mysz wbudowano bowiem nadajniki radiowe. Odbiornik wyposażono w dwa przewody: jeden dla klawiatury zakończony wtyczką PS/2 oraz drugi dla myszy z końcówką USB, którą poprzez dołączoną przejściówkę można podłączyć do odpowiedniego portu PS/2. Zasięg roboczy, czyli taki, w którym nie następują przekłamania przesyłanych danych, to maksymalnie dwa metry. Nie jest to nadzwyczajnym wynikiem, zważywszy że klawiatura zasilana jest czterema bateriami lub akumulatorami AA (standardowe "paluszki"), a myszka dwoma. Jeśli chodzi o mysz, to nie można się dziwić, gdyż do odczytywania jej ruchów wykorzystywana jest laserowa dioda, dzięki której można jej używać niemal na dowolnej, gładkiej powierzchni, jednak zabiera to dość sporo energii. Co do zasięgu nadajnika klawiatury, to muszę przyznać, że troszkę się zawiodłem.

Jak widać na zdjęciach, całość charakteryzuje się dość niebanalną stylistyką. Mysz dopasowana jest do standardowej wielkości dłoni, posiada dwa przyciski po obydwu stronach rolki będącej trzecim przyciskiem, a pod kciukiem, w dolnej części specjalnie wyprofilowanej wnęki, znajduje się czwarty. Jest on dość mały i czasem może zdarzyć się, że przypadkowo go wcisniemy. Klawiatura wykonana w większości z tworzywa w kilku odcieniach szarości sprawia wrażenie bardzo dobrze i ergonomicznie zaprojektowanej. Jest to jak najbardziej pozytywne skojarzenie, gdyż pomyślano o odpowiedniej wielkości poszczególnych klawiszy, a mam tu na myśli szczególnie Spację, Shift oraz BackSpace i Enter. Co do klawiszy dodatkowych, to rozmieszczono je w wyraźnie wydzielonych blokach, z których naj-

Nie dość, że zestaw wygląda nad wyraz ekskluzywnie, to pozwala na niezwykle wygodną pracę z aplikacjami w systemach Windows.

### Ekskluzywne na biurku?

### Dane techniczne klawiatury

- Połączenie: radiowe
- Liczba przycisków dodatkowych: 18
- Zasięg: do 2 m
- Dodatkowe: rolka, połączenie radiowe
- Podłączenie: PS/2
- Zasilanie: 4 baterie AA

bardziej widoczny, pośrodku, w górnej części, odpowiada za sterowanie multimediami, czyli uruchamianie aplikacji takich jak Windows Media Player czy CyberLink PowerDVD (nie ma go w zestawie), i obsługę Startu/Pauzy, przewijania scen, regulacji głośności (pokrętło Jog) oraz wyłączenia dźwięku (Mute). Po prawej od tego bloku znajduje się grupa pozwalająca na uruchomienie domyślnej przeglądarki internetowej oraz stron takich jak firmowa strona Logitecha, sklepu internetowego, wyszukiwarki oraz domowej strony właściciela, jak i klienta poczty elektronicznej. Po lewej stronie górnej części klawiatury znajduje się przycisk uruchamiający tryb uśpienia komputera oraz klawisze o nazwach: Finance, My Sites, Community i Favorites uruchamiające odpowiednie strony WWW. Co ciekawe, każdy z tych przycisków można odpowiednio oprogramować, czyli wybrać adres strony internetowej, jaki ma zostać przywołany w oknie przeglądarki, lub dowolnej aplikacji wybranej przez użytkownika komputera. Całkowicie po lewej stronie umieszczone są dwa przyciski. Jeden z nich uruchamia specjalne menu, w którym określa się funkcję wbudowanej obok... rolki! Tak, producent zamontował rolę będącą jednocześnie przyciskiem, co pozwoli na przewijanie dowolnego tekstu bez konieczności odwoływania się do myszy, przełączania kolejnych okien aplikacji czy powiększania obrazu lub obsługi innych funkcji. Przyznam, że na początku wydawało mi się to fanaberią projektantów, lecz nic, co wprowadzają inżynierowie Logitecha, nie jest zbędnym gadżetem, i przełączanie okien jest nad wyraz przydatne i wygodne. Mankamentem w konstrukcji klawiatury jest możliwość podwyższenia tyłu obudowy jedynie o niespełna półtora centymetra, a to dla mnie trochę za mało, gdyż do wygodnej pracy potrzebuję odrobinę wyższych podstawek.

Zestaw Logitech Cordless Desktop Optical jest doskonałą konstrukcją, którą można polecić każdemu, kogo stać na luksus wyłożenia odpowiedniej ilości pieniędzy na mysz i klawiaturę.

### Logitech Cordless Desktop Optical

Cena: 595 zł\* ■ Dostarczył: Megabajt, ul. Rydygiera 8, 01-793 Warszawa, tel. (0 22) 633-11-99, faks (0 22) 693-86-06

■ brak płaczących się przewodów ■ mnóstwo dużych, odpowiednio rozmieszczonych przycisków

■ niezbyt duże możliwości podwyższenia klawiatury ■ mały zasięg roboczy

Internet: [www.logitech.com](http://www.logitech.com), [www.megabajt.com.pl](http://www.megabajt.com.pl)

\* Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

Testowaliśmy to dla Ciebie



# KONKURS

Nadchodząca premiera filmu AI to dobra okazja do ogłoszenia ciekawego konkursu. Myślimy, iż ufundowane przez dystrybutora filmu nagrody zachęcą do wzięcia udziału liczne grono czytelników CDA.

Aby wziąć udział w naszej zabawie, należy odpowiedzieć (wyłącznie na kartkach pocztowych) na dwa pytania:

1. Kto jest reżyserem tego filmu?
2. Co po polsku oznacza skrót "A.I."?

Kartki z odpowiedziami I CZYTELNYM PODPISEM POD NIMI, z dopiskiem A.I., przysyłacie na adres redakcji do końca tego roku.



A oto, co możecie wygrać:

- 10 kaset VHS z filmami s.f.
- 3 zegarki Casio Sport
- 1 konsolę do gier GameBoy
- 5 płyt CD z muzyką do filmu

**Uwaga!** Oświadczam, że wiem, iż wzięcie udziału w ww. konkursie jest jednocześnie wyrażeniem zgody na przetwarzanie danych osobowych przez wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i wykorzystanie ich w celach handlowych oraz marketingowych związanych z ofertami ww. wydawnictwa. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych. Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.



## Nowości Sprzętowe

metry po odczuciu od komputera jest intuicyjne i wygodne dzięki eleganckim i ergonomicznym modułom. Podczas pracy po podłączeniu do komputera moduł kamery można ustawiać w pionie, by skierować ją dokładnie na użytkownika. Firma Creative skupiła się również na łatwości obsługi systemu. Instalacja kamery i oprogramowania jest prosta i logiczna, a obsługa kamery po odczuciu od komputera wspomagana jest przez prosty system menu. Cena Creative PC-CAM 300 wynosi 149 USD.

www.creative.pl

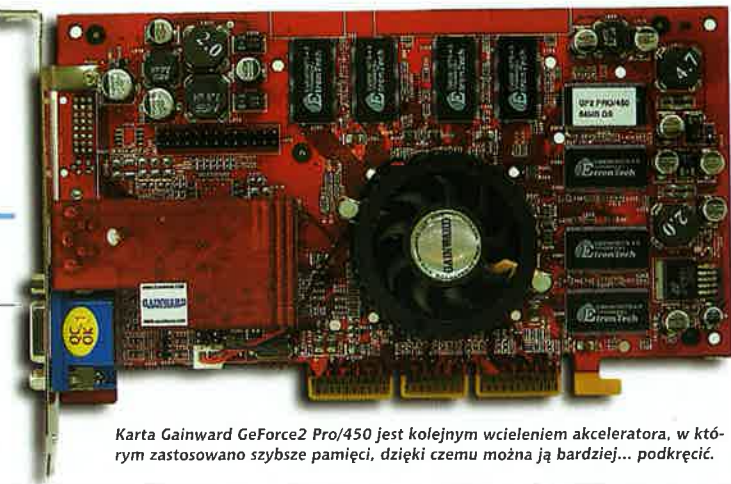
### Drukarka



Firma Hewlett-Packard przedstawiła wyjątkowo małą drukarkę fotograficzną HP Photosmart 100 przeznaczoną do współpracy z cyfrowym aparatem fotograficznym. Urządzenie opracowano z myślą o użytkownikach, którzy oczekują błyskawicznego wydruku zdjęć. Dzięki obudowie w kolorze srebrnym i małym rozmiarom produkt ten będzie obowiązkowym wyposażeniem każdego amatora fotografowania. To łatwe w obsłudze i "ustawne" urządzenie drukuje na papierze fotograficznym realistyczne zdjęcia z rozdzielczością 2400 x 1200 dpi. HP Photosmart 100 stanowi połączenie najnowszej techniki druku atramentowego z eleganckim wzornictwem. Drukarka HP Photosmart 100, której wymiary wynoszą zaledwie 22 x 11 cm, a waga 1,3 kg, zapewni wyjątkową jakość druku i jest dobrą propozycją dla rodzin, które chcą drukować zdjęcia w najbardziej popularnym formacie 10 x 15 cm. Wystarczy nacisnąć jeden przycisk, aby wydrukować zdjęcia albo bezpośrednio z kart pamięci CompactFlash, SmartMedia czy Memory Stick, albo z komputera. Intuicyjne przyciski ikon pozwalają na wybranie zdjęć do wydrukowania, ustawienie ich rozmiarów i określenie liczby egzemplarzy na drukarce bez udziału komputera. Stosując błyszczący papier fotograficzny HP Photo Paper Premium Plus Glossy o wymiarach 10 x 15 cm, można swobodnie tworzyć zdjęcia, które przechowywane w albumie będą równie trwałe jak tradycyjne fotografie, a w świetle dziennym, tj. bez osłony, można je pozostawić na 3 lata. Dzięki niskiej cenie drukarka HP Photosmart 100 czyni fotograficzną cyfrową konkurencyjną alternatywą fotografii

### Dane techniczne:

Procesor: Nvidia GeForce2 Pro  
Magistrala: AGP 4x  
Pamięć: 64 MB DDR  
Wyjście wideo: Wyjście S-Video



Karta Gainward GeForce2 Pro/450 jest kolejnym wcieleniem akceleratora, w którym zastosowano szybsze pamięci, dzięki czemu można ją bardziej... podkręcić.

Czterysta pięćdziesiątka

# Gainward GeForce2 Pro/450

■ Mike-L

Kilka numerów temu (08/2001) prezentowaliśmy kartę graficzną w identycznym układzie, jaki znajduje się w urządzeniu, które przedstawiamy obecnie. Różnice pomiędzy tymi dwiema konstrukcjami zostały wyszczególnione w poniższym tekście.

GeForce2 Pro/450 jest jedną z ciekawszych konstrukcji firmy Gainward, gdyż oprócz szybkiego procesora Nvidia GeForce2 Pro zamontowano w niej także 64 MB pamięci DDR (Double Data Rate) o czasie dostępu wynoszącym cztery i pół nanosekundy. Dołączone sterowniki wraz z aplikacją EXPERTool pozwalają na ustalenie większości parametrów wyświetlanego obrazu. Co ciekawe dzięki temu oprogramowaniu możliwe jest sprawowanie kontroli nad częstotliwością taktowania procesora i pamięci, a producent przewidział predefiniowane ustawienia Default (200/400 MHz) oraz Enhanced (220/450 MHz). Dziesięcioprocentowe zwiększenie szybkości daje wyraźny przyrost prędkości w grach oraz programach testowych. Producent nie umieścił jednak na kościach pamięci żadnego chłodzenia, a szkoda, gdyż po dłuższej pracy na ustawieniach Enhanced pojawiają się błędy obrazu. Przy zastosowaniu specjalnych, dodatkowo chłodzonych radiatorów można było bez problemu podnieść jeszcze o kilkadziesiąt megaherców taktowanie pamięci i grać przez kilka godzin bez obawy o pojawienie się błędów.

Karta posiada także wyjście telewizyjne obsługiwane przez układ produkowany przez firmę Chromtel, który zapewnia przyzwoitą jakość obrazu. Dzięki temu można obejrzeć filmy odtwarzane z komputera (DVD, DivX czy MPEG) lub pograć w ulubioną samochodówkę na dużym ekranie. Muszę przyznać, że Colin McRae 2 na 28 calach zawsze mi się podobał, nawet pomijając niższą rozdzielczość, jaką zapewnia telewizor. Wszystko to jest bez problemu dostępne, gdyż do zestawu dołączono krążki CD zawierające aplikację WinDVD 2000, która odpowiedzialna jest za dekodowanie programów plików umieszczonych na płytach DVD. Filmy odtwarzane są bez problemów, a przy uruchomieniu opcji wspomagania obsługiwanego sprzętu przez wszystkie układy GeForce odtwarzanie staje się jesz-

cze nieco lepsze. Jeśli użytkownik posiada w zestawie kartę muzyczną obsługującą więcej niż tylko stereofoniczne wyjście dźwiękowe, to można się pokusić o stworzenie kina domowego.

Dołączona instrukcja w języku polskim zawiera dokładny opis procesu instalacji, a także wyjaśnienie większości opcji dostępnych w sterownikach referencyjnych Nvidii. Dokładnie omówione są poszczególne zakładki aplikacji EXPERTool, a na końcu umieszczono słownik tłumaczący w przystępny sposób terminy dotyczące generowania grafiki trójwymiarowej.

Karta Gainward GeForce2 Pro/450 jest godną polecenia pozycją przede wszystkim dlatego, że oferuje dużą szybkość przetwarzania danych, a dodatkowo posiada możliwość podkręcenia rekomendowaną przez... producenta karty.

### Gainward GeForce2 Pro/450

Cena: 920 zł\* Dostarczył: Multimedia Vision

spore możliwości podkręcania doskonała instrukcja w języku polskim

cena

Internet: www.mmv.com.pl, www.gainward.com

Test	Jednostka	Gainward GeForce2 Pro/450 64 MB DDR	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	Asus V7100 Deluxe Combo 64 MB SDRAM	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM
Quake II	800x600 16bit 1600x1200 16bit	fps fps	266.4 130.2	271.4 138.6	266.4 164.6	215.4 64.1
Quake II	800x600 32bit 1600x1200 32bit	fps fps	263.4 90.9	266.8 91	275.3 154.2	164.9 60.4
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1600x1200	fps fps fps fps fps	161.9 148.6 139.6 111.5 48.3	164 150.2 138.8 107.7 48.3	166.1 150 144.5 75.6 49	161.7 142.4 133.6 115.8 87.7
3D Mark 2000	Def. Bench. 16bit	3DMarks	7638	7866	8230	4860
3D Mark 2000	Def. Bench. 32bit	3DMarks	6168	6109	8012	3352
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	3416	3507	5283	2106

Komputer testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE

x - testy wykonano przed pojawieniem się programu 3D Mark 2001

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Warte swej - wysokiej - ceny

## Nowości Sprzętowe

tradycyjnej. Drukarka HP Photosmart 100 powinna być dostępna w Polsce od października 2001 r. w cenie około 749 zł brutto.

www.hp.com.pl

### Ulepszony GeForce3



Karta MSI MS-8833 jest nie tylko dobrym akceleratorem, ale także ciekawą propozycją dla osób zajmujących się amatorsko edycją filmów wideo za pomocą komputera.

Mogę obejrzeć, mogę nagrać

# MSI MS-8833

■ techNICK

Ostatnio niezbyt wiele pisaliśmy o produktach firmy MSI, znanej głównie z produkcji wysokiej klasy płyt głównych. Wiele ciekawych rozwiązań technicznych, które stosowane były w tych konstrukcjach, docenili użytkownicy. Czy podobnie będzie z produktami innej rodziny sprzętu komputerowego?

### Dane techniczne:

Rozdzielczość optyczna: 600 x 1200 dpi  
Procesor: Nvidia GeForce2 MX 400  
Magistrala: AGP 4x, 2x  
Pamięć: 32 MB SDRAM  
Wyjścia TV: wyjście i wejście wideo

MSI MS-8833 jest przedstawicielką kart graficznych wykrzystujących produkowany przez Nvidię akcelerator 3D o nazwie GeForce2 MX 400. Jest to obecnie jedna z popularniejszych kart, którą stosują niemal wszyscy producenci tego typu podzespołów komputerowych. W takich okolicznościach trudno jest wprowadzić jakąkolwiek nowinkę lub dodatki, które mogłyby zainteresować potencjalnych nabywców właśnie tą, a nie konkurencyjną konstrukcją. Dodatkowo należy podkreślić, że większość podobnych urządzeń charakteryzuje się zbliżoną wydajnością oraz możliwościami osiągnięcia lepszych rezultatów w wyniku podkręcania. Firma ASUS wprowadza do każdej nowej generacji akceleratorów wersję Deluxe, która pozwala - na przykład - zgrywać obraz wideo na dysk twardy (jednak za karty te należy wyłożyć sporą ilość gotówki w stosunku do wersji podstawowej), co MSI postanowiło wykorzystać. Konstrukcja oznaczona symbolem MS-8833 jest niemal standardową kartą z kością MX 400, wyjściem na monitor (D-Sub) i telewizor lub magnetowid (S-Video) oraz wejściem, przez które można wprowadzać sygnał wideo i nagrywać sekwencje na dysku twardym. Jest to dość ciekawa opcja, gdyż wielu użytkowników komputerów będzie w stanie zgrać sekwencje z magnetowidu czy kamery i na przykład umieścić je na stronach WWW lub przesłać znajomym za pomocą poczty elektronicznej albo nawet obrobić za pomocą dostępnych aplikacji i ponownie zapisać na kasecie. Do tego celu mogą służyć dołączone na krążkach CD programy, wśród których znajdziemy WinCoder (zapis sekwencji wideo na dysku twardym z dowolnego źródła).

x - testy wykonano przed pojawieniem się programu 3D Mark 2001  
Zestaw testowy: AMD Athlon 1.1 GHz, 256 MB RAM PC133, MSI 6330, Windows'98 SE



WinProducer, pozwalający na obróbkę dostępnych plików multimedialnych, czyli animacji oraz dźwięku, łączenie ich ze sobą, dodawanie tytułów, napisów, przejść pomiędzy

scenami (Transitions) oraz zapisywanie wszystkiego w pojedynczym pliku multimedialnym. Dodatkowo producent dołączył program (3D Turbo 2001) umożliwiający obsługę wszelkich parametrów karty oraz środowiska Windows. Przykładowo: możliwa jest praca na kilku wirtualnych pulpitych, a na każdym może być uruchomiona inna aplikacja. Program MSI Live Update pozwala na zmianę BIOS-u karty czy ściąganie i zainstalowanie najnowszych dostępnych sterowników z poziomu środowiska Windows, co może być przydatne mniej zaawansowanym użytkownikom komputerów. Gra

	Test	Jednostka	Asus V8200 Deluxe 64 MB DDR	CardexPort GeForce3 64 MB DDR	Creative GeForce2 PRO 64 MB DDR	PowerColor Kyro II 64 MB SDRAM	Asus V7100 Deluxe Combo 32 MB SDRAM
Quake I	800x600 16bit 1600x1200 16bit	fps fps	239.3 76	215.4 64.1	271.4 138.6	266.4 164.6	149.6 68
Quake II	800x600 32bit 1600x1200 32bit	fps fps	197.9 53.3	164.9 42.4	266.8 91	275.3 154.2	139.4 60.4
Quake III Arena	Fastest Normal HQ 800x600 HQ 1024x768 HQ 1600x1200	fps fps fps fps fps	160.1 145.9 105.4 68.2 25.9	161.7 144.5 75.6 49 18.9	164 150.2 138.8 107.7 48.3	166.1 150 147.3 137.8 78.1	142.4 133.6 115.8 87.7 36.7
3D Mark 2000	Def. Bench. 16bit	3DMarks	5669	4860	7866	8230	5363
3D Mark 2000	Def. Bench. 32bit	3DMarks	4222	3352	6109	8012	5168
3D Mark 2001	Default Benchmark	3DMarks	2686	x	3507	5283	2106

Dronez pozwoli zapomnieć o przykrościach świata i zanurzyć się w rzeczywistość wirtualną, wykreowaną m.in. dla rozrywki.

Jeśli szukacie niezbyt drogiego akceleratora, który umożliwi nie tylko zabawę grami 3D i oglądanie filmów na ekranie telewizora, ale także pozwoli na zgrywanie sekwencji wideo i montaż tego typu animacji w filmy, to karta MSI MS-8833 jest tym, czego potrzebujecie.

### MSI MS-8833

Cena: 430 zł\* Dostarczył: INCOM, ul. Kolejowa 3, 55-075 Bielany Wrocławskie, tel. (0 71) 35 88 000, faks (0 71) 35 88 088, www.incom.com.pl

wejsie telewizyjne dołączone dobre oprogramowanie

brak dołączonej przejściówki S-Video na chinch

Internet: www.msi.com.tw

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Test ci prawdę powie...



## Nowości Sprzętowe

lumenów). Pozwala to na przedłużenie żywotności lampy z 1000 godzin do odpowiednio 1500 lub 2000 godzin. Równocześnie zostaje zredukowana głośność pracy do poziomu zaledwie 36 dB. Dzięki zastosowaniu technologii AutoSense projektor automatycznie reaguje na dostarczony sygnał i koryguje ustawienia pod kątem optymalizacji jakości obrazu. NEC VT45 pozwala też na korekcję efektu Keystone'a i cyfrowy zoom do 400%. Projektor waży 2,5 kg, a jego gabaryty to 299 mm x 90 mm x 207 mm.

NEC VT45 jest urządzeniem, które mimo niskiej ceny ma charakterystykę porównywalną z projektorami profesjonalnymi. Dystrybucja urządzenia w naszym kraju zajmie się firma Image Recording Solutions. NEC VT45 dostępny będzie od września, a jego cena wyniesie 3032 euro. [www.irs.com.pl](http://www.irs.com.pl)

### Yamaha i odtwarzacz osobiste



Firma Yamaha wzbogaca ofertę o kompaktowy napęd CRW-70. Yamaha CRW-70 gwarantuje najwyższą jakość nagrywania, a jednocześnie jest doskonałym partnerem każdego notebooka. Łączy znakomite parametry (12xCD-R, 8xCD-RW, 24xCD-ROM) z bezpieczeństwem zapisu, który zapewnia wbudowana technologia SafeBurn zapobiegająca występowaniu błędów opróżnienia bufora. Dodatkowym zabezpieczeniem jest system Kontrola Optymalnej Prędkości Zapisu odpowiedzialny za ustalanie właściwych parametrów nagrywania. Model wyposażono w interfejs USB 2.0, który pozwala na korzystanie z wysokich prędkości zapisu, a zarazem jest w pełni kompatybilny z USB 1.1. Ekstrakcja audio odbywa się z maksymalną prędkością 24x. Warto także wspomnieć o buforze, którego pojemność wynosi 8 MB. Miłośników muzyki ucieszy fakt, że CRW-70 umożliwia odsłuchiwanie plików muzycznych zapisanych w formacie MP3, co daje do 10 godzin muzyki tylko z 1 płyty CD.

**Gaśc danych technicznych:**  
Interfejs: USB 2.0 (kompatybilne z USB 1.1)



### Dane techniczne: Canon Digital IXUS V

- Rozdzielczość: 640 x 480 i 1600 x 1200 punktów
- Matryca: CCD 2,1 megapiksela
- Powiększenie optyczne/cyfrowe: 2x/2,5x
- Czułość: ISO 100/150 (słabe oświetlenie)
- Nośnik: karta CompactFlash 8 MB
- Podłączenie do PC: USB
- Zasilanie: akumulator Li-ion 680 mAh

Digital IXUS V to kolejna konstrukcja Canona, którą charakteryzują kompaktowe rozmiary i spore możliwości połączone z wysoką jakością wykonania.

Piątka Canona

# Canon Digital IXUS V

■ techNICK

Ostatnio prawdziwy "potop" załał sklepy wszelkiej maści fotograficznymi aparatami cyfrowymi. Co ciekawe, część z nich to identyczne konstrukcje sprzedawane po różnych cenach i pod różnymi nazwami. Jeśli jednak spojrzeć na ofertę większych firm zajmujących się produkowaniem tego rodzaju sprzętu, można zauważyć tendencję do tworzenia coraz lepszych konstrukcji.

Kolejną propozycją ze stajni Canona jest cyfrowy aparat fotograficzny Digital IXUS V. Na pierwszy rzut oka nie różni się on zbyt wiele od prezentowanej w poprzednim numerze konstrukcji, lecz - jak to się zwykle mawia - diabeł tkwi w szczegółach. Rozdzielczość zdjęć, jakie można zapisać na karcie CompactFlash, tak jak w poprzedniku, to 640 x 480, 1024 x 768 oraz 1600 x 1200, lecz dodano możliwość wyboru nie dwóch, a trzech stopni kompresji danych. Pierwszy to Normal (standardowa), Fine (dokładna) oraz SuperFine (bardzo dokładna). Ostatnia opcja pozwala na uzyskanie naprawdę wysokiej jakości zdjęć bez zbytej straty szczegółów, lecz wiąże się to z zajmowaniem przez pojedynczy plik z obrazem dużo większej ilości miejsca na nośniku. Zapisywanie filmów także jest bardzo przydatną funkcją, choć ograniczona pojemność karty (8 MB) nie pozwala na umieszczenie więcej niż trzydziestu sekund materiału w najniższej rozdzielczości, czyli 160 x 120 punktów, choć można ustalić także wielkość obrazu na 320 x 200 (10 sekund) oraz 640 x 480 (cztery sekundy). Do czego mogą się przydać sekwencje filmowe? Przykładowo do umieszczenia na witrynach internetowych lub by wujkowi lub cioci zza oceanu przesłać filmik z dokonaniem naszego kotka/dziecka/rybki/innych (niepotrzebne skreślić). Jak wiadomo, animacja oddaje dużo lepiej realia danej sytuacji niż najlepsze zdjęcie. Należy podkreślić, że model IXUS V wyposażono w mikrofon, dzięki któremu animowane sekwencje wzbogacone są monofonicznym dźwiękiem - czyli otrzymujemy pliki w pełni "multimedialne".

System AiAF to nic innego jak "inteligentne" ustawianie ostrości. Do tego typu operacji wykorzystywane są trzy punkty, w których dokonywany jest pomiar. Następnie dane są poddawane obróbce i dzięki zastosowanemu algorytmom wybierane są najlepsze nastawy w taki sposób, by zdjęcie "wyszło" jak najlepiej. W przypadku obiek-

tów, które charakteryzują się małym kontrastem w stosunku do otoczenia i które poruszają się szybko względem osoby wykonującej zdjęcia, system AiAF nie zadziała poprawnie, lecz istnieją sposoby rozwiązania tego problemu - podaje je szczegółowa polskojęzyczna instrukcja obsługi. Z niej dowiemy się także, jak obsługiwać poszczególne funkcje aparatu oraz jak najefektywniej go wykorzystać, co dla amatorów, jak również osób, które z fotografią, a w szczególności fotografią cyfrową zetknęły się pierwszy raz, ma niebagatelne znaczenie.

Ciekawą opcją, którą oferuje Canon Digital IXUS V, jest możliwość wykonywania zdjęć panoramicznych, dzięki czemu jedna klatka obrazu może zawierać o wiele więcej szczegółów niż zwykła fotografia. Dla bardziej zaawansowanych fotoamatorów przewidziano możliwość ręcznego ustalania takich parametrów jak ekspozycja czy równoważenie kolorów (poziom biel). Ostatnia opcja pozwala na uzyskanie jak najwierniejszego odwzorowania kolorów fotografowanego obiektu przy różnych rodzajach oświetlenia (automatycznie, słoneczny dzień, pochmurny dzień, żarówki, świetlówki, obraz czarno-biały).

Canon Digital IXUS V współpracuje z drukarką CP-10, dzięki czemu zapisane obrazy można przenieść na specjalny papier w formie elektronicznej (zamiana na formę "analogową"). Zestaw taki sterowany jest przez oprogramowanie aparatu. Zdjęcia oraz filmy można także przeglądać na ekranie telewizora, dzięki czemu cała rodzina lub grupa przyjaciół może od razu zapoznać się z tym, co znajduje się na zapisanych obrazach (czasem może być naprawdę wesoło).

Digital IXUS V to kolejna solidna konstrukcja, którą otrzymują amatorzy cyfrowej fotografii od firmy Canon. Przyznam, że gdybym w tej chwili dysponował odpowiednią ilością gotówki, to zastanowiłbym się, czy z bogatej oferty rynkowej nie wybrać właśnie tego modelu.

### Canon Digital IXUS V

Cena: 3100 zł\* ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572 30 00, faks (0 22) 572 30 11

- wysoka rozdzielczość ■ świetna jakość zdjęć
- szybko zużywa energię z akumulatora

Internet: [www.canon.com.pl](http://www.canon.com.pl)

# TWIN TURBO 2 DELUXE FORCE FEEDBACK

## Tego jeszcze nie było

W WALCE  
Z PODRÓBKAMI  
TWIN TURBO  
ZMieniła  
WYGLĄD  
I PARAMETRY  
SPRAWDŹ  
W SKLEPACH

3 w 1

Kompatybilna z  
PLAYSTATION  
i PLAYSTATION 2  
oraz z PC

Hamulec ręczny  
Skrzynia biegów działająca w każdą stronę  
Kąt obrotu koła kierownicy 180°  
Kierownica posiada „wspomaganie”  
Regulacja wysokości i kąta kolumny kierownicy  
Możliwość dowolnego programowania funkcji  
UWAGA! Tego nie ma konkurencja!  
FORCE FEEDBACK  
kompatybilny z każdą nową i starą grą  
Do PC podłączana przez port drukarki  
Analogowe pedały  
W wersji z dual shockiem trzęsą się pedały  
Polska instrukcja

Wylączna dystrybucja w Polsce produktów

Szukaj w dobrych sklepach na terenie całego kraju  
Produkt dostępny w sprzedaży wysyłkowej  
Zapraszamy do współpracy hurtownie i sklepy z całego kraju.

ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa  
kontakt: (22) 643-54-20, fax: (22) 641-84-82  
e-mail: [manta@manta.com.pl](mailto:manta@manta.com.pl)  
[www.manta.com.pl](http://www.manta.com.pl)



## Nowości Sprzętowe

Obsługiwane formaty: CD-DA, CD-ROM, CD-EXTRA, CD-ROM XA, CD-Bridge (takie jak Photo CD), CD-1, CD-G, CD-ROM + CD-DA (mix mode), Video CD, CD Text Writing Type, Disc at Once, Session at Once, Track at Once, Variable Pocket Write, Fixed Pocked Write, RAW Write  
**Metody zapisu:** Partial CAV/ Pure Phase Laser System  
**Prędkości zapisu:** CD-R: 1x, 2x, 4x CLV, BX 12x Partial CAV CD-RW: 2x, 4x CLV, 4x - 8x Full CAV  
**Prędkość odczytu:** maksymalnie 24x  
**Oprogramowanie do zapisywania:** Nero 5.5, Nero Mix, Nero Toolkit, InCD  
**SafeBurn:** Technologia zapobiegająca występowaniu błędów Opróżnienia Bufora  
**Akcesoria:** AC Adapter (220V-240V), kabel USB 2.0, Kabel Audio MiniPlug-MiniPlug, oprogramowanie (Nero 5.5, Nero Mix, Nero Toolkit, InCD), płytka CD-R, płytka CD-RW, instrukcja obsługi  
 Cena urządzenia nie jest jeszcze znana.

www.yamaha-it.de

MT128



W ofercie firmy Multi-Styk znalazła się nowa klawiatura MEDIA-TECH IntelliBoard MT128/128u. Nie boi się brudu, kawy i popiołu z papierosów. Ma wyjątkowo trwałą budowę oraz mechanizm membranowy, który jest kilkakrotnie bardziej wytrzymały niż w większości innych klawiatur znajdujących się na rynku. Wyposażona jest w 106 klawiszy, 15 przycisków z przypisanymi funkcjami multimedialnymi i internetowymi oraz 4 dodatkowe programowalne przyciski, pod które można przypisać dowolną funkcję lub aplikację Windows. W wersji z interfejsem PS/2 (MT128) ma funkcję blokady klawiatury oraz zmiany "samo powtarzania" kursora, a w wersji USB (MT128u) wbudowano koncentrator, znacznie ułatwiający podłączenie do komputera urządzeń pracujących w tym standardzie. W komplecie znalazły się elastyczna, wytrzymała, niemal ognioodporna i przeźroczysta pokrywka, której nie trzeba zdejmować podczas pracy.

Właściwości MT128/128u:  
 - 106 klawiszy  
 - Dodatkowe 15 przycisków z domyślnie przypisanymi funkcjami internetowymi i multimedialnymi oraz 4 dowolnie programowalne przyciski  
 - Elastyczna i zapobiegająca brudzeniu się klawiatury przykrywka, przez którą można pracować  
 - Wbudowany koncentrator (hub) USB (tylko w modelu MT128u)

### Dane techniczne:

Rozdzielczość: 1600 x 1280, 800 x 640 ■ **Matryca:** CCD 2,24 megapiksela, 2/3 cala ■ **Obiektyw:** Pentax 24-107 mm (ekw.), f/2.5 - f/3.9 ■ **Ostrość:** 0,5 m - nieskończoność, macro 0,02 m ■ **Migawka:** 1/10000 - 4 sek. ■ **Powiększenie:** 3x (opt.), 2x (cyf.) ■ **Czułość:** ISO 25 - 400 ■ **Nośnik:** CompactFlash ■ **Podłączenie do PC:** USB ■ **Zasilanie:** 4 x AA, zasilacz (niepodłączony)

HP 912 jest jednym z pierwszych aparatów cyfrowych o możliwościach porównywalnych z tradycyjnymi lustrzankami.



Cyfrówka z lusterkiem

# HP Photosmart 912

Od momentu kiedy powstały, cyfrowe aparaty fotograficzne stały się wręcz zmartwieniem reporterów prasowych. Ze względu na niskie koszty wykonania dużej liczby zdjęć, fotograficy zaczęli przerzucać się na "cyfraki", jednak poważne braki w funkcjonalności tych urządzeń mogłyby niejednego z nich doprowadzić do płaczu. Sytuacja ta ma szansę niedługo się zmienić.

■ Łukasz Nowak

A to za sprawą coraz częściej pojawiających się na rynku cyfrowych SLR-ów (tak właśnie dość często nazywa się lustrzanki). Jednym z tego typu urządzeń jest aparat HP 912. Nie jest to jeszcze profesjonalny sprzęt, ale w porównaniu z dotychczasowymi "cyfrakami" oferuje niemal niewyobrażalne możliwości.

Na początek jednak wypadałoby wytłumaczyć, skąd właściwie wzięła się nazwa "lustrzanka". Otóż w wizjerze tych aparatów widok jest kierowany bezpośrednio z obiektywu, a nie z małego okienka umieszczonego nad nim. Dzięki temu widać w nim dokładnie to samo, co znajduje się na zdjęciu. Żeby umożliwić dostęp światła do filmu (tudzież matrycy CCD), aparat ma podnoszone lustro, które otwiera właściwą drogę optyczną po naciśnięciu spustu migawki. Właśnie unoszenie lustra wywołuje charakterystyczny trzask, który jest jak muzyka w uszach każdego fotografa. Poza tym większość lustrzerek, oprócz samego wizjera, ma także kierowany przez obiektyw pomiar światła i odległości. A to są już bardzo istotne dla jakości zdjęcia właściwości. Na pewno widzieliście kiedyś profesjonalnie wykonane zdjęcia - były o wiele bardziej ostre i nasycone barwami od tych wykonanych zwykłym kompaktem. Właśnie pomiary ekspozycji przez oko obiektywu mają na to wpływ.

Brak funkcji mierzenia światła i podglądu rzeczywistego obiektu fotografowanego doprowadzał ludzi, którzy pracowali z urządzeniami cyfrowymi, do szewskiej pasji. W przypadku aparatu HP wiele tych niedogodności usunięto. Urządzenie umożliwia bowiem podgląd i pomiar światła przez obiektyw, co natychmiast owocuje lepszą jakością wykonywanych zdjęć.

Oprócz tego niezwykle istotne są możliwości kontrolowania i ustawiania dwóch podstawowych parametrów ekspozycji: czasu naświetlania i przysłony (zwanej także czasem aperturą).

### HP Photosmart 912

Cena: 3999 zł ■ Dostarczył: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o., Alje Jerolimskie 181, 02-222 Warszawa, tel. (0 22) 608 77 00, faks (0 22) 608 76 00

bardzo dużo profesjonalnych funkcji ■ porządny obiektyw Pentax

■ elegancki wygląd i niewielkie rozmiary

głośna praca silniczka ogniskowej

Internet: www.hp.com.pl



Dzięki temu uzyskuje się informacje, na przykład, o głębi ostrości - plany rozmyte i ostre. Kiedy wykonuje się zdjęcie portretowe, lepiej jest, gdy tło lekko rozmywa się, co nie odwraca uwagi od wizerunku osoby. Natomiast w przypadku pejzażu czy martwej natury wszystkie fragmenty zdjęcia powinny być dobrze widoczne. Opcjami można świadomie manipulować, regulując aperturę obiektywu. W tradycyjnych "cyfrakach" nie było takiej funkcji - aparat HP radzi sobie z tym bezbłędnie.

Ale to nie wszystko. W telegraficznym skrócie: oferowane opcje HP 912 to ustawianie sposobu działania autofokusa (punktowy, liniowy), pomiar światła różnych fragmentów kadru, regulowana czułość matrycy CCD, autofocus śledzący różne rodzaje balansu bieli, "braketing" ekspozycji, złącze do zewnętrznej lampy błyskowej (gorąca stopka), redukcja efektu czerwonych oczu, zdjęcia seryjne, korekcja i zapamiętanie ekspozycji, nagrywanie dźwięku. Tryby kontroli ekspozycji obejmują: auto, priorytet czasu lub apertury, ręczny oraz programy: zielony, portret, pejzaż, natura, sport i noc.

Czytelnik, po takiej wycieczce, mógłby sobie zadać pytanie: "ale czy ja muszę wiedzieć, do czego to wszystko służy?". No cóż, jeżeli chcesz robić porządne zdjęcia, to niestety tak. Nic nie stoi jednak na przeszkodzie, żeby używać tzw. programu zielonego, czyli automatycznego doboru wszystkich parametrów. Wówczas aparat decyduje o wszystkim, poczynając od użycia wbudowanej lampy błyskowej, a na głębi ostrości kończąc. Natomiast wykorzystanie innych wspomnianych programów steruje urządzeniem podpowiadając, jak powinno ustawić ekspozycję, aby najlepiej oddać daną sytuację.

HP 912 ma jeszcze kilka drobiazgów, które nie wydają się bardzo istotne, ale dla sporej części użytkowników zbawienne. I tak, na przykład, ekran LCD można podnieść, aby obraz oglądać z góry, wizjer ma wbudowaną korekcję ostrości dla osób z wadą wzroku, a w komplecie znalazł się też pilot niezbędny do wykonywania rodzinnych fotografii pamiątkowych. :-). Jedynym minusem, którego można by się dopatrzeć, jest bardzo głośna praca silniczka ustawiającego ogniskową obiektywu.

HP 912 jest bardzo dobrym aparatem. Możliwościami zbliża się do tradycyjnych lustrzerek. Jeżeli oczekujesz, że aparat będzie pozwalał na więcej niż zwykłe spuszczenie migawki, powinieneś pomyśleć właśnie o tym modelu.



Nie wierz słowom, wierz testom.

Plustek OpticPro UT16 jest skanerem przeznaczonym do pracy w domu lub niewielkim biurze, jak również w miejscach, gdzie potrzebne może być skanowanie slajdów.



### Dane techniczne:

Rozdzielczość optyczna: 600 x 1200 dpi ■ **Głębokość kolorów:** 48 bitów ■ **Interfejs:** USB ■ **Obszar skanowania:** 216 x 297 mm ■ **Dodatkowe:** możliwość skanowania slajdów

Digitalizacja

# Plustek OpticPro UT16

■ Mike-L

Od momentu zaistnienia na polskim rynku firma Plustek przedstawia użytkownikom nowe konstrukcje z dość dużą regularnością. Wszystkie pojawiające się nowinki techniczne są od razu implementowane w nowych urządzeniach, a - co ciekawe - nie podwyższa to znacząco ich ceny.

OpticPro UT16 jest nowym skanerem przeznaczonym do pracy w domu lub niewielkim biurze. Rozdzielczość optyczna liniiki skanującej to 600 na 1200 punktów na cal, a maksymalna interpolowana (powiększenie programowe) to 19200 na 19200 punktów. Przyznam, że do tej pory nie spotkałem skanera ani oprogramowania, które zapewniłoby dobrą jakość powyżej rozdzielczości optycznej, ale to już całkiem inna historia. Głębokość kolorów to czterdzieści osiem bitów, z czego część przeznaczona jest na korekcję barw - dla ich wierniejszego odwzorowania. Dane przesyłane są do komputera poprzez port szeregowy, co jest już dla tego typu konstrukcji standardem. W pokrywę wbudowano lampę, dzięki której istnieje możliwość skanowania slajdów. Docenia to przede wszystkim fotoamatorzy, gdyż pomija się proces wykonywania odbitek i uniemożliwia powstawanie przekłamań, jakie niesie ze sobą nośnik, czyli w tym przypadku papier fotograficzny.

Do skanera dołączono bardzo bogaty pakiet oprogramowania, który zawiera między innymi pozycje takie jak Abbyy FineReader 4.0 Sprint PL (OCR- do rozpoznawania i zamiany pisma na dokumenty tekstowe), pięć aplikacji firmy NewSoft Presto! (obróbka i wykorzystanie zdjęć do różnych celów) oraz Corel-Draw 7 Selected Edition (wektorowe narzędzie graficzne).

Plustek OpticPro UT16 sprawia pozytywne wrażenie i taką też chyba jest konstrukcja. Jeśli ktoś potrzebuje sprzętu do digitalizacji obrazów, zdjęć czy wprowadzania tekstu lub skanowania slajdów, to najprawdopodobniej konstrukcja ta będzie dla niego odpowiednią propozycją.

### Plustek OpticPro UT16

Cena: 595 zł ■ Dostarczył: Multimedia Vision S.C., ul. Konstruktorska 4, 02-673 Warszawa, tel. (0 22) 853 70 00, faks (0 22) 843 91 68, www.multimedia.com.pl

doskonały pakiet programów ■ możliwość skanowania slajdów

duży czas rozgrzewania się lampy

Internet: www.plustek.com

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nie wierz słowom, wierz testom.

CERTIFIED NVIDIA Select Solution

Gainward - najszybsze karty graficzne świata

Gainward to największy na Tajwanie producent kart graficznych działający od 1984 roku. Gainward produkuje najszybsze na świecie karty graficzne, które teraz dostępne są również dla polskich pasjonatów. Produkty Gainward są polecane przez firmę NVIDIA.

... po prostu szybszy!

## GeForce3 PowerPack vivo

64 MB

- najszybszy GeForce3 na rynku !!!

Niesamowicie realistyczna grafika 3D, generowana w czasie rzeczywistym oraz nowe nie spotykane efekty i doznania sprawia, że nie będziesz chciał wrócić do rzeczywistości. Na szczęście nie będziesz musiał - nową rzeczywistość wygeneruje ci karta Gainward!

GOLDEN SAMPLE

www.rivastation.com

91% ZŁOTY

REKOMENDACJA PC

Gainward GF3 GS - najszybszy na rynku !!!

Według renomowanego serwisu PC.com.pl Gainward GeForce3 Power Pack "GS" to...

"najszybsza karta GeForce3 na rynku"!

Zalety: najszybszy GeForce3 na rynku, wejście i wyjście wideo (VIVO), złącze DVI, łatwo zdejmowalny cooler oraz ciekawy pakiet dołączanego oprogramowania. http://www.pc.com.pl/lab\_pokaz.asp?lab=140

Rekomendowana przez Tom's hardware

Dobrze znany serwis Tom's Hardware przeprowadził test 7 kart graficznych opartych na procesorze GeForce3. Karta Gainward jako jedna z trzech zdobyła rekomendację serwisu Toma. http://www6.tomshardware.com/graphic/01q3/010709/index.html

► Procesor: GeForce3  
 ► Taktowanie rdzenia: 220MHz\*  
 ► Taktowanie pamięci: 480MHz\*  
 ► Rodzaj pamięci: 64MB DDR 3.8ns  
 ► RAMDAC: 350MHz  
 ► Magistrała: AGP x2/x4  
 ► Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit  
 ► Dodatkowe funkcje: Video In, Video Out, TV-Out, DVI  
 ► Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 5.0, ExperTool  
 ► Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000  
 ► Gwarancja: 3 lata  
 ► \* Domyślne ustawienia Enhanced



02-673 Warszawa, ul. Konstruktorska 4 tel. (0 22) 853 7000 faks (022) 843 91 68 e-mail: info@mmv.pl

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.

tel. (0 22) 853 7000 http://www.mmv.pl



## Nowości Sprzętowe

Niewielkie kompaktowe rozmiary umożliwiają wygodną pracę w każdym miejscu. Klawisz [Fn] w kombinacji z klawiszem [F12] blokuje i odblokuje klawiaturę, a w kombinacji z klawiszami [F1] do [F8] zmienia tempo samopowtarzania kursora (tylko w modelu MT128). Współpraca z Windows 95/98/ME i 2000.

Sugerowana cena detaliczna (z VAT): 69 zł (MT128) i 99 zł (128U).

www.multistyl.com.pl

### Pan(a)Sonic i jego projektory



Szeroka oferta projektorów multimedialnych firmy Panasonic pojawiła się u wrocławskiego dystrybutora firmy INCOM. W skład oferty wchodzi projektor stacjonarny przeznaczony dla dużych sal kinowych, sal konferencyjnych oraz projektor przenośny przeznaczony do prowadzenia prezentacji na różnej wielkości salach czy projekcji filmów w kinie domowym. Co ciekawe, Panasonic wprowadził do swoich projektorów gniazdo na karty pamięci SD (jako pierwszy miał go PT-L701SDE, następnie supercienki PT-LC50E), dzięki czemu wykonanie prezentacji może sprowadzać się do wyjęcia karty SD z kieszeni, a nie jak do tej pory noszenia notebooka i podłączania go płątiną kabli.

www.incom.com.pl

### Malutki Plextor(ek)



Firma Plextor poinformowała o wprowadzeniu do swojej oferty przenośnej, ultralekkiej nagrywarki ze złączem USB 2.0, które pozwala w pełni wykorzystać parametry urządzenia:

- zapis CD-R z prędkością 8x
- zapis CD-RW z prędkością 8x
- odczyt CD z prędkością 24x

Uwagę zwraca ciekawy wygląd nagrywarki oraz bardzo małe wymiary: 141 x 22 x 171 mm (szer./wys./gł.). Urządzenie to wyposażono w technologię Burn-Proof, która chroni przed błędami pod-

HP psc 750 jest świetną propozycją dla małych biur lub osób pracujących w domu i potrzebujących nie tylko drukarki, ale także skanera oraz kopiarki.

### Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa ■ Liczba kolorów tuszu: 1+3 ■ Rozdzielczość druku: 2400 x 1200 dpi ■ Rozdzielczość skanowania: 600 x 1200 dpi ■ Podłączenie: port USB ■ Dodatkowe: opcjonalna możliwość druku dwustronnego

### MULTIurządzenia

# HP psc 750

Wielu producentów oferuje coraz więcej konstrukcji integrujących kilka funkcji czy różnych urządzeń. Przykłady można by mnożyć, gdyż w chipsetach znajdują się karty graficzne, sieciowe i inne komponenty. Wszystko to jest projektowane w celu redukcji kosztów, które musiałby ponieść użytkownik, kupując wszystkie te elementy osobno.

### ■ techNICK

Podobnie jak z chipsetami, rzecz się ma z tak zwanymi kombajnami, które łączą w jednej obudowie drukarkę atramentową, skaner dokumentów oraz kserokopiarkę, a nierzadko także telefaks. Niemal każda firma produkująca drukarki stara się mieć w ofercie takową konstrukcję, a na pewno ma je HP. Od kilku lat można nabyć coraz lepsze urządzenia tego typu oferowane przez wymienionego wcześniej producenta. Nowinka dotycząca któregośkolwiek ze składowych takiego "kombajnu" sprawia, że na rynku pojawia się nowy produkt wyposażony w nowoczesne rozwiązania techniczne.

Konstrukcją niedawno wprowadzoną do sprzedaży przez koncern HP jest psc 750 - zawiera ona niemal wszystkie urządzenia potrzebne do pracy w biurze. Niemal - gdyż nie wbudowano tu tylko telefaks. Dzięki niemu na biurku stałoby tylko jedno urządzenie, lecz tym samym znacznie wzrosłaby cena całości. Kombajn po wypakowaniu z pudełka sprawia bardzo korzystne wrażenie, jak zapewne widać na zdjęciu, charakteryzuje się nowoczesnym wyglądem, a i rozmiary ma całkiem słuszne. Przejrzysty panel sterujący pozwala na bezproblemowe korzystanie z większości funkcji już po krótkim zapoznaniu się z ich opisem. Wyjaśnię je pokrótce, gdyż dla osób (znajomych), które korzystają z tego typu urządzeń, jest to dość ważna informacja (nie ma to jak miniankieta). Wyłącznik (nie trzeba chyba opisywać funkcji), przyciski strzałek (przewijanie menu), Enter (zatwierdzanie wybranych opcji), Cancel (zatrzymuje wykonywane zadanie lub pozwala wyjść z danego podmenu), Menu (pozwala na dostęp do niektórych ustawień pracy urządzenia), Number of Copies (ustalenie liczby kopii danego dokumentu), Paper Type (wybór rodzaju papieru lub innego nośnika), Quality (szybkość oraz jakość przy procesie kopiowania dokumentów), Black (kopiowanie czarno-białe), Color (kopiowanie kolorowe), Start Scan (rozpoczęcie skanowania), Creative Copying (opcje pozwalające na powiększanie lub pomniejszanie dokumentów). Wszystkie opcje są dostępne także poprzez aplikację Director, która oprócz programowej obsługi psc 750 pozwala na dodatkowe wykorzystanie urządzenia. Przykładem może być uruchomienie opcji skanowania dokumentu i automatyczne umieszczenie wyniku operacji na liście poczty elektronicznej.



Konstrukcja HP jest w stanie umieszczać dane i faktury (wydruki) na papierach różnej jakości, jak również na kartonach, foliach, etykietach samoprzylepnych czy papierze termotransferowym (wprasowania). Ciekawostką jest możliwość drukowania na tak zwanej skandance, czyli popularnych transparentach (banners). Oczywiście, jako że jest to urządzenie biurowe, nie mogło zabraknąć możliwości wykorzystania go jako nośnika zwykłych kopert.

Wysoka rozdzielczość elementów drukujących oraz technologia PhotoRET III umożliwiają uzyskanie dobrej jakości nawet przy użyciu zwykłych papierów, a przy zastosowaniu kartek powlekanych obrazów niemal przypominają fotografie. Drukowanie przebiega bardzo sprawnie i na rezultaty nie trzeba czekać zbyt długo. Przydatną opcją jest możliwość drukowania plakatów, czyli wielu stron, które po sklejeniu w odpowiedni sposób pozwolą na stworzenie wielkiej kopii obrazu z komputera (sprawdziłem na drzewie genealogicznym Piastów).

Moduł skanera jest w stanie przechwycić obraz w maksymalnej interpolowanej rozdzielczości 4800 dpi oraz głębi kolorów wynoszącej 36 bitów (8 bitów w czerni i tyle samo w bieli).

Mankamentem, jaki ujawnił się podczas pracy z produktem HP, była głośna praca podajnika oraz odbiornika papieru i choć zdarzało się to sporadycznie, nie można tego faktu pominąć.

HP psc 750 jest świetnie dopracowanym kombajnem drukująco-skanująco-kopiującym i może znaleźć wielu nabywców, zważywszy na parametry poszczególnych modułów, z jakich go zbudowano, oraz kwotę, jaką należy uiścić, by stać się jego posiadaczem. Jeśli ktoś szuka tego typu urządzenia do biura czy potrzebuje podobnej konstrukcji w domu, to mogę z czystym sumieniem ją polecić.

### ① HP psc 750

Cena: 1350 zł\* ■ Dostarczył: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o., Aleje Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa, tel. (0 22) 608 77 00, faks (0 22) 608 76 00

■ wysoka rozdzielczość druku oraz skanowania ■ dobra jakość wydruków ■ czasami dość głośna praca

Internet: [www.hp.com.pl](http://www.hp.com.pl)

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Nie wierz słowom, wierz testom.



Jako drukarka stosowana przez użytkowników o niezbyt wygórowanych wymaganiach Canon S400 sprawuje się całkiem nieźle.

### Dane techniczne:

Technologia druku: atramentowa/termiczna ■ Liczba kolorów tuszu: 4 ■ Format wydruków: maksymalnie A4 ■ Maksymalna rozdzielczość: 1440 na 720 dpi ■ Podłączenie: złącze LPT lub USB ■ Dodatkowe: pojemnik do przechowywania kasety z tuszami

### A wydrukuję sobie coś...

# Canon S400

### ■ techNICK

Nie każdy użytkownik, który chce drukować dokumenty w domu, będzie wymagał od urządzenia fotorealistycznej jakości czy szybkości wydruku wynoszącej kilkanaście stron na minutę. Dla mniej wymagających, a jednocześnie oszczędnych klientów przygotujemy modele niewiele odbiegające parametrami od "mocnych" konstrukcji, ale nie rujnące portfela przeciętnego Polaka.

Canon S400 jest drukarką przeznaczoną do użytku domowego, lecz zastosowano w niej technologie charakterystyczne dla urządzeń wyższej klasy. Podstawową zaletą urządzenia jest głowica drukująca zawierająca cztery kałamarze z kolorowymi atramentami. Dzięki temu, jeśli drukowaliśmy na przykład niebieski transparent, musimy wymienić tylko pusty zbiornik, pozostawiając te, w których znajduje się jeszcze barwnik. Podobnie jest z kaseta przeznaczoną do wydruków fotograficznych (do zakupu osobno), dzięki której, przykładowo, zdjęcia z wakacji przeniesione na specjalny, powlekany papier lub folię będą charakteryzowały się dobrą jakością. Co prawda na wydrukach zauważymy pojedyncze kropki tworzące obraz, lecz na wstępie wspomniałem, że nie jest to konstrukcja dla profesjonalistów i wybrednych użytkowników. Literę w tekście wydrukowanym na popularnym papierze kserograficznym są nieco rozmyte. Szybkość wydruku jest raczej w normie, dlatego też temu parametrowi nie można niczego zarzucić.

Canon S400 jest konstrukcją, która zgodnie z założeniami producenta powinna trafić na biurka użytkowników nie mających zbyt wielkich wymagań, choć dbających o fotograficzną jakość wydruków i w miarę szybkie uzyskiwanie dokumentów tekstowych.

### ① Canon S400

Cena: 500 zł\* ■ Dostarczył: Canon Polska Sp. z o.o., ul. Racławicka 146, 02-117 Warszawa, tel. (0 22) 572-30-00, faks (0 22) 572-30-11

■ osobne zasobniki z kolorami ■ możliwość instalacji modułu skanującego ■ nieostre litery na papierze ksero

Internet: [www.canon.com.pl](http://www.canon.com.pl)

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Dobre i niedrogie

**GAINWARD**

CERTIFIED NVIDIA Select Solution

**Gainward ... po prostu szybszy!**

**- najszybsze karty graficzne świata**

**GeForce2 Pro/450** GOLDEN SAMPLE

64 MB

Najbardziej wydajna karta Gainward oparta o procesor GeForce2 Pro. Idealna do najbardziej wymagających gier oraz aplikacji.

Procesor: GeForce2 Pro  
Taktowanie rdzenia: 220MHz\*  
Taktowanie pamięci: 450MHz\*  
Rodzaj pamięci: 64MB DDR 4.5ns  
RAMDAC: 350MHz  
Magistrala: AGP x2/x4  
Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit  
Dodatkowe funkcje: TV-Out, WinDVD 2000 PL  
Oprogramowanie: Expertool, WinDVD 2000 PL  
Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000  
Gwarancja: 3 lata  
\*Domyślne ustawienia Enhanced

**754.-**  
920.- z VAT

**GeForce2 MX TWINVIEW/TV** GOLDEN SAMPLE

32 MB

Karta wyposażona dodatkowo w wejście i wyjście Video. Doskonale nadaje się do zaawansowanej obróbki obrazu.

OBSŁUGA DWÓCH MONITORÓW ▶▶

Procesor: GeForce2 MX400  
Taktowanie rdzenia: 240MHz\*  
Taktowanie pamięci: 240MHz\*  
Rodzaj pamięci: 32MB SDR 4.0ns  
RAMDAC: 350MHz  
Magistrala: AGP x2/x4  
Rozdzielczość przy 85Hz: 1920x1200x32bit  
Dodatkowe funkcje: TV-Out, Video In, Video Out, podwójne wyjście VGA  
Oprogramowanie: WinDVD 2000 PL, U-Lead VideoStudio 4.0, PowerVCR II, Expertool  
Sterowniki: Windows 95/98/Me/NT/2000  
Gwarancja: 3 lata  
\*Domyślne ustawienia Enhanced

**573.-**  
699.- z VAT

**Gainward wybrany.**

Gainward GF 2 MX 400 TwinView VIVO zwycięża kartę Hercules GF 2 MX 400 w teście **BENCH HOUSE.com** (czerwiec 2001), zdobywając "Wybór redakcji"

**Kolejny sukces.**

Serwis Digit-Life.com przeprowadził test kart opartych na procesorze GeForce2 MX400. Gainward GF2 VIVO zdeklasował konkurencję! Karta okazała się **szybsza nawet od ATI Radeon DDR.**

**Gainward GF 2MX VIVO stabilny jak skała.**

Specjalistyczny serwis [www.benchmark.pl](http://www.benchmark.pl): "...jestem nieprawdopodobnie zaskoczony możliwościami tej karty. (...) Enhanced Performance" przetaktowuje kartę na 240/240 MHz !!! a karta nadal pracuje stabilnie jak skała. Korzyści w wydajności 3D są imponujące. (...) Ale na tym nie koniec: jakość obrazu 2D jest znakomita, tryb DualHead także, do tego całkiem nieźle wyjście/ wejście TV, oraz atrakcyjne oprogramowanie dołączane do pudełka. Naprawdę jestem pełen podziwu i wszystkim gorąco polecam ten model karty."

**1 miejsce** w teście 7 kart GF2MX 400. 2.08.01  
<http://www.rivastation.com>

02-673 Warszawa, ul. Konstruktorów 4  
tel. (0 22) 853 7000  
faks (022) 843 91 68  
e-mail: [info@mmv.pl](mailto:info@mmv.pl)

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych! **PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSYŁKOWĄ.**

**tel. (0 22) 853 7000**  
<http://www.mmv.pl>



## Nowości Sprzętowe

czas zapisu, obsługuje wszystkie popularne formaty CD (włącznie z CD-TEXT). Obsługuje ona nośniki 650 MB i 700 MB. W komplecie znajdują się: nagrywarka PX-W 588TU, czyste nośniki CD-R i CD-RW, oprogramowanie do nagrywania Nero 5.5 + InCD, oprogramowanie PlexTools, instrukcja obsługi, zasilacz oraz kabel USB, [www.alstor.com.pl](http://www.alstor.com.pl)

### MP3 od LG

LG Electronics wprowadza na rynek 3 modele odtwarzaczy MP3 nowej generacji: MF-PE500, MF-PD365, MF-PD355. Nowe urządzenia odznaczają się wysoką jakością dźwięku oraz dużym stopniem kompresji plików muzycznych. Oprócz standardu MP3 urządzenia te obsługują popularne ostatnio formaty AAC i WMA, poza tym pozwalają na konwersję muzyki z audio CD na utwory MP3 bez konieczności podłączenia do komputera. MF-PE500 to odtwarzacz wyposażony w 128 MB pamięci. Urządzenie wykorzystuje zarówno konwencjonalne karty pamięci MMC (Multi Media Card), jak i SD. Umożliwiają one prawie dwukrotnie szybszy transfer danych (poniżej 30 sekund) w przypadku utworu oraz bardzo prosty zapis ulubionej muzyki. MF-PE500 obsługuje także nowe formaty: WMA (Windows Media Audio) oraz AAC (Advanced Audio Channel), które oferują 30% większy stopień kompresji utworów w porównaniu do MP3. Krótko mówiąc urządzenie oferuje zapis większej ilości utworów na jednej karcie pamięci. MF-PD365 jest następcą odtwarzacza MF-PD360 wprowadzonego na rynek w ubiegłym roku. Ze względu na niewielką wagę (tylko 60 g), elegancję i wąski kształt oraz niebieski kolor wyświetlacza LCD model ten mógłby być noszony przez kobiety jak naszyjnik. Urządzenie odznacza się dźwiękiem przestrzennym doskonałej jakości (surround) i odtwarza muzykę przez 10 godzin bez przerwy. Dla wygody użytkownika MF-PD365 wyposażono w urządzenie zdalnego sterowania i jog-dial. MF-PD355 to odtwarzacz MP3 stworzony głównie dla przedstawicieli pokolenia N, czyli 12-17-latków, wychowanych na Internecie i wyrastających w dobie rewolucji technicznej, sympatyzujących także ze stylem muzyki techno. Kształt urządzenia przypomina zegarek na rękę, a jego zwiększona odporność na wstrząsy umożliwia słuchanie muzyki nawet podczas intensywnego ruchu. Inne ciekawe funkcje MF-PD355 to szybki playback, opcja przewijania utworów do przodu i do tyłu, zapamiętywanie, odtwarzanie losowe oraz tworzenie list ulubionych utworów. Dodatkowe wyświetlacz ciekłokrystaliczny MF-PD355 pokazuje numer utworu, tytuł, nazwisko wykonawcy i stan baterii, [www.lge.pl](http://www.lge.pl)

# AVerMedia AVerFotoplay

■ Mike-L

*Posiadacze cyfrowych aparatów fotograficznych, szczególnie tych tańszych, często mają możliwość przesyłania danych z pamięci urządzenia do komputera poprzez przewody USB lub LPT. Droższe modele mogą prezentować zapisane obrazy na ekranie telewizora.*

Jeśli aparat, który macie nie może być podłączony do telewizora, to zapewne zainteresuje was konstrukcja firmy AVerMedia - AVerFotoplay. Tak nazywa się urządzenie, które postaram się przybliżyć w niniejszym tekście.

Całość składa się z dwóch części, z których najważniejszą jest moduł główny, pozwalający na przyłączanie nośników, a mogą to być karty SmartMedia oraz CompactFlash. Ciekawostką jest fakt, że w odpowiednich gniazdach można umieścić jednocześnie obydwa rodzaje nośników, a wyboru konkretnego źródła danych dokonuje się z poziomu wbudowanego oprogramowania. Sterowanie odbywa się za pomocą przycisków umieszczonych na górnej części obudowy. Istnieje alternatywa do tego rodzaju obsługi i jest to właśnie drugi moduł połączony zwanym... pilotem. Dzięki niemu można dokonywać dokładnie tych samych operacji, jakie umożliwiają przyciski urządzenia. Dodatkowy klawisz na pilocie powiększa obraz, dzięki czemu da się zobaczyć większą liczbę szczegółów na wyświetlanych zdjęciach. Pozostałe funkcje to obrót - za każdym naciśnięciem obraz odwracany jest o 90 stopni. Poszczególne klatki zawsze dopasowywane są do wielkości ekranu, co umniejsza znaczenie właściwej rozdzielczości fotografii, ale można też opcję wyłączyć.



AVerMedia AVerFotoplay jest dość ciekawym urządzeniem, które mogłoby się przydać posiadaczom cyfrowych aparatów fotograficznych.

### Dane techniczne:

Obsługiwane karty: SmartMedia, CompactFlash ■ Obsługa: klawiszami oraz pilotem ■ Długość przewodu: 3 metry ■ Złącza wideo: S-Video, Composite ■ Nie znalazłem większych wad urządzenia, no może poza faktem, że menu jest tylko po angielsku.

### ⓘ AVerMedia AVerFotoplay

Cena: 275 zł\* ■ Dostarczył: Compact Komputery, ul. Gołębia 12, 15-336 Białystok, tel. (0 85) 746 59 04, faks (0 85) 746 59 14

■ możliwość uruchomienia pokazu slajdów ■ długi przewód wideo (Composite) ■ brak polskiego menu

Internet: [www.compact.pl](http://www.compact.pl) [www.avermedia.com.tw](http://www.avermedia.com.tw)

### Wszędzie ta telewizja...

# AVerMedia AVerTV GO FM

■ techNICK

*Firma AVerMedia znana jest od wielu lat z projektowania i produkcji urządzeń pozwalających zamienić komputer w telewizor, magnetowid lub radio. Czasami inżynierom udawało się zintegrować w jednym urządzeniu wszystkie te funkcje.*

Tym razem prezentujemy kartę pozwalającą na obsługę wszystkich tych funkcji - nosi ona nazwę AVerMedia AVerTV GO FM. W poprzednich konstrukcjach, i nie tylko tej firmy, dominowały układy produkowane przez firmę Brooktree. W niniejszym urządzeniu zastąpiła ją kość Conexant, jednak w pełni zgodna z poprzedniczką (Fusion 878A). Ciekawostką jest użycie tunera produkowanego przez LG zamiast Philipsa. Producent, z myślą o wygodzie użytkownika, dołączył do zestawu pilot na podczerwień, dzięki któremu można sterować większością funkcji urządzenia oraz oprogramowania.

Większość stacji TV oraz FM (radiowych) zostało odszukanych automatycznie i co ciekawe, nie trzeba było dostrajać ich ręcznie. Oprogramowanie dopasowuje bez problemów parametry odbioru, gdyż w menu można wybrać Polskę.

Nagrywanie na dysku obrazu wideo również dość dobrze funkcjonowało, choć zastosowanie najnowszych wersji kodeków kompresujących oraz mocnego komputera mimo wszystko nie pomogło i dużo klatek "gubiło się", co podczas odtwarzania objawiało się brakiem płynności.

Polska instrukcja przeprowadzi początkujących użytkowników tego typu sprzętu przez procedurę instalacyjną i objaśni funkcje najważniejszych



AVerMedia AVerTV GO FM sprawdza się doskonale zarówno jako tuner telewizyjny, radiowy czy prosty cyfrowy magnetowid.

### Dane techniczne:

Magistrala: PCI 2.1 ■ Tuner TV: jest ■ Tuner FM: jest ■ Wejście wideo: Composite ■ Pilot: jest ■ Złącza audio: wejście, wyjście

### ⓘ AVerMedia AVerTV GO FM

Cena: 290 zł\* ■ Dostarczył: Compact Komputery, ul. Gołębia 12, 15-336 Białystok, tel. (0 85) 746 59 04, faks (0 85) 746 59 14

■ dobry obraz TV ■ świetne oprogramowanie ■ sporadyczne problemy z odbiorem niektórych stacji TV

Internet: [www.compact.pl](http://www.compact.pl) [www.avermedia.com.tw](http://www.avermedia.com.tw)

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Niezbędne drogie całkiem dobre



HP ScanJet 4470c to skaner, który charakteryzuje się doskonałymi parametrami i jednocześnie prostą obsługą.

### Dane techniczne:

Rozdzielczość optyczna: 1200 dpi ■ Głębia kolorów: 48 bitów ■ Interfejs: USB, LPT ■ Obszar skanowania: 216 x 356 mm ■ Dodatkowe: przystawka do skanowania slajdów

### Slajdy też, proszę Pana!

# HP ScanJet 4470c

■ Maciej Lewczuk

*Skanery stały się już dostępne niemal dla każdego, a wszystko to za sprawą firm, które opracowały technologie produkcji podzespołów znacznie redukujących koszty związane z tworzeniem nowych urządzeń. Co ciekawe, do niedawna konstrukcje "markowe" były dość drogie, lecz przy tym oferowały lepszą jakość oraz większą niezawodność.*

Czasy się zmieniają i aby nadal istnieć na rynku, trzeba podążać (nie, nie za białym królikiem) za wymogami potencjalnych nabywców. A ci "szarzy" ludzie pragną sprzętu, który będzie łatwy w obsłudze, niezawodny, ze świetnymi parametrami technicznymi, a jednocześnie nie będzie rujnował budżetu. Odpowiedzią firmy HP na takie oczekiwania jest model ScanJet 4470c, który oferuje świetną rozdzielczość optyczną (1200 dpi) oraz niemal nieograniczone jej zwiększanie (interpolację). Jako że liczy się prostota obsługi, na przednim panelu zamontowano przyciski wywołujące odpowiednie funkcje oprogramowania oraz sterowników. Skaner ma na wyposażeniu przystawkę do skanowania slajdów zawierającą własne źródło światła. Wyświetlacz LCD na panelu pozwala na określenie liczby kopii, które można automatycznie wykonać bez konieczności odwoływania się do oprogramowania. Za pomocą dołączonego oprogramowania obrabiane są zdjęcia, dzięki czemu pewne efekty można dodać, poprawić ich jakość oraz stworzyć kalendarz, pocztówkę, album czy po prostu przenieść na papier, jeśli zestaw komputerowy zawiera drukarkę.

Cicha praca i polskie sterowniki oraz elektroniczna wersja instrukcji pozwolą nawet mniej zaawansowanym użytkownikom na bezproblemową obsługę urządzenia.

HP ScanJet 4470c poleciłbym wszystkim tym użytkownikom, dla których prostota i jakość pracy jest ważniejsza niż minimalizacja (za wszelką cenę) kosztów zakupu.



### ⓘ HP ScanJet 4470c

Cena: 750 zł\* ■ Dostarczył: Hewlett-Packard Polska Sp. z o.o., Aleje Jerozolimskie 181, 02-222 Warszawa, tel. (0 22) 608 77 00, faks (0 22) 608 76 00

■ spolszczenie sterowników i instrukcji ■ cicha praca ■ niezbyt bogaty pakiet oprogramowania

Internet: [www.hp.com.pl](http://www.hp.com.pl)

\*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składu tekstu.

Chcesz skanować slajdy?



# faksmodemy

Teraz po **diabelnie niskich cenach!**

Szybkość i niezawodność w sieci

## PENTAGRAM OMEN 561 Dobry Omen za jedyne 63 zł !!!

- procesor: Motorola
- modem wewnętrzny - karta PCI
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
- automatyczna sekretarka i telefon głośnomówiący
- jednoczesny przesył danych i głosu (SVD)
- korekcja: MNP 2-4, V.42
- kompresja: MNP 5 i V.42bis
- faks klasa 1
- oprogramowanie: Super Voice
- sterowniki dla Win 95/98/NT 4.0/2000/Me
- polska instrukcja instalacji i obsługi
- wymagania: Pentium MMX, Win 95/98/NT 4.0/2000/Me



## PENTAGRAM Diablo 561

- procesor: Conexant (Rockwell)
- modem wewnętrzny - karta PCI
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis, V.80 i inne)
- automatyczna sekretarka i telefon głośnomówiący, jednoczesny przesył danych i głosu (SVD)
- korekcja: MNP 2-4, V.42, MNP 10
- kompresja: MNP 5 i V.42bis
- faks klasa 1
- oprogramowanie: Cheyenne Bitware, Internet Explorer 5
- sterowniki dla Win 95/98/NT 4.0/2000/Me
- polska instrukcja instalacji i obsługi
- wymagania: PC 486/Pentium, Win 95/98/NT 4.0/2000/Me



## PENTAGRAM fanatic 561

- procesor: Ambient (Intel)
- modem wewnętrzny - karta PCI
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis, V.80 i inne)
- automatyczna sekretarka i telefon głośnomówiący, jednoczesny przesył danych i głosu (SVD)
- korekcja: V.42, MNP 2-4
- kompresja: V.42bis, MNP 5
- faks klasa 1
- oprogramowanie: Cheyenne Bitware, Internet Explorer 4
- sterowniki: Windows 95/98/2000/NT/Me, Linux
- polska instrukcja instalacji i obsługi
- wymagania: Pentium 200MHz lub szybszy Win95/98/NT 4.0/2000/Me/Linux



## PENTAGRAM Dark 56X

- procesor: Lucent Technologies
- modem zewnętrzny, podłączany do portu szeregowego
- szybkość max 56Kbps (V.90, K56Flex, V.34, V.32bis i inne)
- korekcja: MNP 2-4, V.42
- kompresja: MNP 5 i V.42bis
- faks klasa 1
- oprogramowanie: Super Voice PL, Internet Explorer 5
- sterowniki dla Win 95/98/NT 4.0/2000/Me
- polska instrukcja instalacji i obsługi
- wymagania: PC 486/Pentium, Win 3.x/95/98/NT 4.0/2000/Me



02-673 Warszawa, ul. Konstruktorska 4 tel. (0 22) 853 7000 faks (022) 843 91 68 e-mail: [info@mmv.pl](mailto:info@mmv.pl)

tel. (0 22) 853 7000 <http://www.pentagram.pl>

Zapraszamy do współpracy sklepy, hurtownie oraz klientów detalicznych! PROWADZIMY SPRZEDAŻ WYSŁYKOWĄ.



# WYHAMUJ!!!

## WSZYSTYCY ZDAŻĄ!!!

www.actionplus.com.pl

# Action PLUS

Nowy numer

**Action Plus CD** w sprzedaży od **30 września**, a w nim:

Pełna wersja gry:  
**Virtua Fighter 2**

Druka część legendarnej gry karate

**ECTS 2001**

Pierwsza w Polsce  
relacja z targów

**Ring Plus**

Tekken 4 vs. Virtua Fighter 4

**Gorące nowości**

NHL 2002, Conflict Zone

**Solucje**

Max Payne, Startopia



# 13

to szczęśliwa liczba

Bo tyle kosztuje 1 CD-Action w rocznej prenumeracie i tyle numerów CDA ukazuje się w ciągu roku!

**Uwaga:** w grudniu ukaże się 13 numer CD-Action. Będzie to wydanie specjalne zawierające: specjalne gry, specjalne artykuły, specjalne zapowiedzi, ale za normalną cenę. Warto już dziś nas zaprenumerować, żeby nie przegapić kolejnego **SPECJALNEGO 13 NUMERU CD-ACTION!**

#### Jak zamawiamy prenumeratę?

Zamieszczony obok przekaz wypełniamy drukowanymi literami.  
1) Dokładnie podajemy adres, na który chcemy otrzymać przesyłki.  
2) Zaznaczamy krzyżykiem, ile numerów chcemy otrzymać w prenumeracie.  
3) Zapisujemy kwotę, na jaką opiewa prenumerata.  
4) Podpisujemy zamówienie.  
5) Nadajemy przekaz w placówce banku lub pocztą przed terminem podanym na pokwitowaniu.

**Uwaga:** Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędem lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu. Jeżeli chcemy zamówić prenumeratę oraz numery archiwalne należy zsumować kwotę wpłaty.

#### Reklamacje i dodatkowe informacje

Wszelkiego rodzaju reklamacje i zapytania należy kierować do Biura Obsługi Klienta. Reklamacje będą uwzględniane do 60 dni od dnia wpłaty.

Biuro Obsługi Klienta jest czynne od poniedziałku do piątku w godzinach od 9:00 do 15:00.  
Telefony: 3412083, 3420316, 3421841  
wew. 101, 102, 116  
e-mail: prenumerata@futurenetwork.com.pl

#### Po co podpis na przekazie za prenumeratę?

Na przekazie za prenumeratę znajduje się specjalne miejsce na podpis prenumeratora. Okazuje się, że brak podpisu może spowodować śmieszny sytuację: w świetle prawa nie możemy przechowywać nazwiska i adresu w bazie danych (osoby, która nie podpisała się na przekazie), a skoro pieniądze wpłacono - musimy czasopisma wysłać. Prosimy, błądymy wręcz na kolanach - zaoszczędźcie nam i sobie problemów, podpisując zgodę na przetwarzanie danych osobowych. Nie chcemy uczyć się na pamięć Waszych danych osobowych, żeby móc wysłać Wam prenumeratę! Nie obawiajcie się, że zasypimy Was materiałami reklamowymi albo sprzedamy bazę danych firmom marketingowym. Wasze adresy są nam potrzebne do wysyłki czasopism, za które już zapłaciłcie!

Zamawiam prenumeratę miesięcznika  
**CD-Action**

od miesiąca ..... stycznia ..... /2002  
☐ 3 numery ..... 48,00zł  
☐ 6 numerów ..... 90,00zł  
☐ 12 numerów ..... 156,00zł  
☐ CDA z DVD nr 3 ..... 15,00zł  
☐ numery archiwalne .....

PIN .....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ! O PODPISIE NA PRZEBIEGU

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

Imię i nazwisko (czytelnie) .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika  
**CD-Action**

od miesiąca ..... stycznia ..... /2002  
☐ 3 numery ..... 48,00zł  
☐ 6 numerów ..... 90,00zł  
☐ 12 numerów ..... 156,00zł  
☐ CDA z DVD nr 3 ..... 15,00zł  
☐ numery archiwalne .....

PIN .....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ! O PODPISIE NA PRZEBIEGU

☐ Proszę o przesłanie faktury VAT. Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy firmę Silver Shark sp. z o.o. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy.

Imię i nazwisko (czytelnie) .....

Zamawiam prenumeratę miesięcznika  
**CD-Action**

od miesiąca ..... stycznia ..... /2002  
☐ 3 numery ..... 48,00zł  
☐ 6 numerów ..... 90,00zł  
☐ 12 numerów ..... 156,00zł  
☐ CDA z DVD nr 3 ..... 15,00zł  
☐ numery archiwalne .....

PIN .....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ! O PODPISIE NA PRZEBIEGU

Zamawiam prenumeratę miesięcznika  
**CD-Action**

od miesiąca ..... stycznia ..... /2002  
☐ 3 numery ..... 48,00zł  
☐ 6 numerów ..... 90,00zł  
☐ 12 numerów ..... 156,00zł  
☐ CDA z DVD nr 3 ..... 15,00zł  
☐ numery archiwalne .....

PIN .....

Wysłałem zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

PAMIĘTAJ! O PODPISIE NA PRZEBIEGU



Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr.....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**  
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr.....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**  
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr.....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**  
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr.....  
słownie złotych .....  
wpłacający .....  
Dokładny adres .....  
na rachunek .....  
stempel .....  
pobrano opłatę .....  
podpis przyjmującego .....

**SILVER SHARK Sp. z o.o.**  
**BZ WBK SA 5 O/WROCŁAW**  
**Nr 10901522-1713956-128-00-0-999**



Numery archiwalne (cena za jeden egzemplarz 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł lub 12 zł)

#### Jak kupić numery archiwalne?

- Wpisz w odpowiednią rubrykę numer czasopisma, który chcesz zamówić. Można oczywiście wpisywać kilka numerów na jednym przekazie.
- Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny. Służy do tego odwrotna strona przekazu.
- Pamiętaj o zsumowaniu cen wszystkich numerów, które zamawiasz.
- Cena archiwaliów 6 zł + koszty wysyłki 2,60 zł.

Dysponujemy numerami z lat 2000 roku oprócz 1, 2, 3, 6, 10 oraz 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9/2001.

**Nie musisz zamawiać prenumeraty, aby kupić archiwalia!**

*Promocja z profesjonalnym piórem!*

Co należy zrobić?

1. opłacić roczną lub półroczną prenumeratę
2. ksero dowodu wpłaty włożyć do koperty
3. na kuponie promocyjnym napisać odręcznie zależone zdanie
4. kupon ze zdaniem i adresem włożyć do koperty
5. wysłać na adres redakcji (na ul. Dembowskiego 57/61)
6. w numerze specjalnym CD-Action odszukać listę zwycięzców a na niej własne nazwisko
7. listy do redakcji CDA w przyszłości pisać piórem przysłanym przez nas do domu

# Trzy magiczne liczby:

**66 21 7,5**

**66 - Tyle zaoszczędzisz, kupując prenumeratę na 12 miesięcy**

**cena w prenumeracie:**  
**13 zł x 12 miesięcy = 156 zł**  
**cena w kiosku:**  
**18,5 zł x 12 miesięcy = 222 zł**  
**różnica = 66 zł**

**66**

**21 - takie oszczędności daje prenumerata na 6 numerów**

**cena w prenumeracie:**  
**15 zł x 6 miesięcy = 90 zł**  
**cena w kiosku:**  
**18,5 zł x 6 miesięcy = 111 zł**  
**różnica = 21 zł**

**21**

**7,5 - tyle da się zarobić w 3 miesiące przy czytaniu CD-Action**

**cena w prenumeracie:**  
**16 zł x 3 miesiące = 48 zł**  
**cena w kiosku:**  
**18,5 zł x 3 miesiące = 55,5 zł**  
**różnica = 7,5 zł**

**7,5**

**Dodatkowo gwarantujemy stałą cenę czasopisma dla Prenumeratorów, nawet jeśli w ciągu trwania prenumeraty CD-Action zdrożeje! Ponadto oszczędzasz czas: ZAWSZE o tydzień przed innymi czytasz swój ulubiony magazyn i nie musisz maszerować do kiosku.**



## Czytelnicy do piór!

*Do rozdania 20 wiecznych piór Parkera i Waterman dla mistrza!*

Powszechnie wiadomo, że użytkownicy komputerów tracą umiejętność estetycznego pisania za pomocą długopisów. Proponujemy następującą zabawę: napiszcie odręcznie na kuponie promocyjnym takie zdanie: "Opłaca się prenumerować CD-Action, bo to świetne czasopismo, a w prenumeracie kosztuje o wiele mniej niż w kiosku."

Komisja redakcyjna oceni charakter pisma i przyzna specjalne nagrody. Będą nimi pióra firmy Parker i Waterman. Dlaczego pióra? To oczywiście - wiecznym piórem piszemy ładnie!

imię: .....  
nazwisko: .....  
dokładny adres: .....  
telefon: ..... e-mail: .....

Niniejszym wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez Wydawnictwo Silver Shark Sp. z o.o. i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Silver Shark Sp. z o.o. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133/87, poz.883). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu oraz poprawiania moich danych osobowych.

Data: ..... Podpis: .....



# LISTY, czyli ACTION REDACTION



**Sytuacja (...Ameryka!) nie nastraja optymistycznie. Więc może krótko: zapraszamy na nasz kanał #cdaction w każdy piątek w godz. 14-16 - będzie tam ktoś z redakcji. Zachęcamy też do lektury Action Maga na CD (magazyn ludzi myślących) i pliku FAQ (najczęstsze pytania do redakcji i nasze odpowiedzi) na Cover CD (Extras/FAQ). A teraz już zapraszamy do lektury AR, mając nadzieję, że wniesie ona trochę słońca i humoru w ten smutny jesienny czas.**

## Kondycja pism

List zaczne od dość głośnej ostatnio sprawy, a mianowicie sytuacji na polskim rynku prasy komputerowej. Z tym, że o ile ta bardziej fachowa część trzyma się nieźle (przynajmniej na pierwszy rzut oka), o tyle magazyny o grach komputerowych zaczynają zatracać koncepcję rozwoju (tekst jak z wyborów do Sejmu :P). W efekcie albo czasopismo upada, albo ma się nie najlepiej. (...)

Zastanówmy się, co może być przyczyną takiego stanu rzeczy? Rynek gier wydaje się wciąż stabilny (w ciągu roku na peceta wychodzi paręset gier, z czego połowa to gry ponadprzeciętne), więc w czym tkwi problem? Ekspertem w tych sprawach nie jestem, ale może to mieć związek z coraz silniejszą konkurencją na tym polu. Magazyny prześcigają się w zamieszczaniu coraz lepszych full wersji gier, ew. wymyślaniu łatwiejszych szat graficznych. A ci, którzy zostają w tyle - odpadają. Przy czym kiedyś, i owszem, konkurencja istniała, ale chyba nie w takim stopniu co dzisiaj. Teraz liczy się każdy czytelnik i być może weszła w życie nowa reguła à la Highlander - zostanie tylko jeden. Oczywiście wizja taka jest jedną z najbardziej pesymistycznych, bo prowadzi do monopolizacji rynku w stylu Tepsy, a tego nie życzę nikomu. Mam tylko cichą nadzieję, że niedługo wszystko wróci do normy - w końcu nie ma nic lepszego dla czytelnika od zdrowej konkurencji pomiędzy pismami (ale w pewnych granicach!).

Konkurencja konkurencją - ale jest recesja, ludzie zaczynają oszczędzać, mniej kupują, mniej mają kasy... i to się potem odbija na kondycji pism. Wedle zresztą znanego powiedzenia: "grubi schudną, chudzi umrą".

PS Eld wrócił do starej wykwi? O niebios! Świat wywrócił się do góry nogami (a tak na marginesie - to dobrze. Jeszcze parę numerów i nie starczyłoby w recenzjach miejsca na nowe sufiksy).

*Bryant*

## Morfeusz półbogiem?

Często na łamach AR porusza się tematykę związaną z wzajemną (nie)tolerancją komputerowców i reszty świata. Oczywiście komputerowcy uważają "zielonych" za osoby gorsze, zaś umiejętność posługiwania się komputerem za niezbędną do dalszego życia. Wydaje mi się, że powinno się postawić wyraźną granicę między podstawową wiedzą o komputerach a zaleceniami wręcz zapalem. Wiadomo, że w dzisiejszych czasach trudno sobie wyobrazić świat bez tych "wynalazków Szatana". W biurach, w szkole, w bankach - wszędzie komputery. Myślę, że dzisiaj mało kto zatrudni sekretarkę, która nie potrafi napisać podania w Wordzie czy pokazać wyników firmy za pomocą wykresów Excela. Taką wiedzę trzeba w naszym kraju z pewnością promować i należy ją docenić. Z drugiej strony, do CDA piszą też osoby, które komputer mają w małym palcu, dla których Linux nie ma tajemnic, zaś IRC-owe takowery są chlebem powszednim. I przy tej okazji trzeba zadać bardzo ważne pytanie: dlaczego oni uważają się za lepszych niż np. filatelisci czy numizmatycy [że o numizmatykach nie wspomnę:]? Czemu osoba znająca się na znaczkach jest przez nich wysmiewana, zaś "wspaniały" haker wielbiony? (...) Przecież wiedza prawdziwego numizmatyka czy filatelisty też jest ogromna. Może i nie zna się na protokołach sieciowych, ale za to potrafi przecież opowiedzieć o historii danego znaczka, która czasami kilkakrotnie przewyższa historię całej naszej informatyki. (...)

Uważam, że cyberpunkowie, nazywani tak przecież przez media, są kółkiem wzajemnej adoracji - oso-

bami, które nie dopuszczają do siebie myśli, że ktoś może mieć większą wiedzę od nich. Jedno powtarzane w kółko zdanie: "A co ty wiesz o kompach?" ma na celu dowartościować ich. Oczywiście nie twierdząc, że wszyscy informatycy są tacy sami. Chodzi mi tylko o to, aby kogoś takiego traktować nie jak pół boga, pół człowieka, ale osobę, która dobrze wykonuje swój ZAWÓD.

*HEX2000*

## Listy od idiotów

(...) Jak zobaczę listy kilku idiotów, to gwałtownie podnosi się we mnie poczucie własnej wartości... Ktoś jest ode mnie głupszy?... Ale jak poczytam takich listów full w każdym CDA, to już zaczynam się martwić, czy to na pewno należy się ludziom najwyższe miejsce na drabinie ewolucji. Jak się weźmie pod uwagę średni poziom inteligencji prezentowany w listach, to (bez obrazy dla tych, którzy piszą bardziej rozsądne listy, to idioci tak zaniżają) wychodzi, że inteligentniejsze są od nas paprotki.

*SokoleOko*

"Głupota ludzka i wszechświat nie mają granic. To znaczy, co do tego drugiego nie mam pewności" - wiecie, kto to powiedział? Jeśli czyta to jakiś haker i nie wie, to powinien wrócić do podstawówki, a potem dopiero do komp'a.

## Gry na Linuxa/Uniksa

Dlaczego nigdy nie piszecie o grach na inne platformy (takie jak Linux - dla niekumatych, którzy nie rozumieją, że inna platforma, to nie musi być konsola). Ja na przykład znalazłem w Necie ładnie zapowiadający się projekt kosmicznego symulatora multiplayerowego o nazwie Free Trek. Najfajniejsze jest w nim to, że można go skompilować i pod MS Virus, i pod Uniksam.

*Paweł Lasek*

Dlatego, że mimo wszystko ogromna liczba graczy w Polsce gra tylko i wyłącznie na okienkach.

## Pasibrzuch - reakcja

Od redakcji: list ten był w CDA 09/01. Wywołał spory odzew. Oto kilka wybranych opinii na jego temat.

Nie demonizujmy. Ślęczenie przed komputerem to z pewnością jeden z najbardziej destruktywnych sposobów spędzania czasu, ale retoryczne pytania w stylu: "Coś Ty dla świata zrobił?" są trochę nie na miejscu (rzeczywiście... śmieszne). Mógłbym zapytać, co dla naszej matki Ziemi zrobił Pasibrzuch, ronin czy pan Zenek spod monopolowego, a odpowiedź zawsze będzie ta sama. Typowy (stereotypowy) gracz powinien mieć pretensje przede wszystkim do SIEBIE, gdyż nikomu tak nie szkodzi (ew. nie pomaga) jak samemu sobie. Stąd też dziwna wydaje mi się formuła listu - sugeruje (łagodnie rzecz ujmując!), iż gracie to banda wyrodniałców - neobarbarzyńców, którzy wymordowali autorowi rodzinę, znajomych i pół podwórkę. Blaszk służy przede wszystkim do grania (vulgo: do tracenia czasu). Ja wiem, że rzeczy typu programowanie, tworzenie muzyki, grafiki czy stron WWW są 10x bardziej kreatywne i owa kreatywność rozwija (...), ale jeśli ktoś potrzebuje tylko rozrywki - jego sprawa. Wykłócanie się na temat wyższości tego nad tamtym to spór o gust, a o nich się nie dyskutuje. Ktoś chce sobie zrujnować życie poprzez wtapianie się w monitor? Droga wolna, każdy wie, czym grozi takie wielogodzinne ślęczenie. Nie popieram tego, ale uważam, iż na przyjacielskim ostrzeżeniu powinno się skończyć. Mieszanie z

blotem człowieka za jakiegokolwiek marzenia (wiem, że są prymitywne, głupie i naiwne...) nic nie da. Nie tędy droga. Pasibrzuch (...) napisał długi list, w którym zawarł słuszne wnioski, jednak (...) mówiąc po ludzku: zanedbto ich zj\*\*\*\*. Styrał. (...) Jak się ustosunkować do czegoś takiego "(...) W istocie jesteś płytki (...)", "(...) W istocie jesteś wysoce aspołeczny (...)" czy "(...) Spójrz na siebie (...). Czego dokonałeś? (...)" O Mamo... wciąż się zgadzam, ale...

© Eugeniusz Kołda

*ronin Okrutny*

(...) Szczerze obawiałem się podczas lektury listu niejakiego Pasibrzucha ("Wy wszyscy jesteście...?"), w którym osobnik ten odkrywczo stwierdza, że siedząc przed komputerem 24 h na dobę, nie można znaleźć miejsca w realnym świecie. To prawda, ale zauważyłem tendencję czytelników do prezentowania skrajnych zdań czy opinii. Przyznaję, że sam często przesadam z komputerem, potrafię niekiedy przesiedzieć przed nim cały dzień (przy czym nie tylko gram, ale całkiem nieźle programuję, tworzę strony internetowe, a z komputerami wiąże swoją przyszłość), ale uważam się za człowieka towarzyskiego, który potrafi znaleźć swoje miejsce wśród ludzi. A jeśli ktoś nie zauważa pewnej subtelnej granicy, cóż...

*Kolach, Sierpc*

\*\*\*

Widzę, że dla ciebie komputer ogranicza się tylko do Netu, e-maila i Unreal'a, a każdy komputerowiec to nieśmiała i nierozgarnięte dziecko szukające azylu w cybernetycznej przestrzeni. Tutaj niestety się mylisz. Komputer jest narzędziem pracy do wszechstronnych zastosowań. Wyobraź sobie, że twój ulubiony film, książka, gazeta, a może nawet dom były tworzone właśnie z jego pomocą. Tylko ludzie ograniczeni intelektualnie ograniczają Internet do chatów i e-maila. (...) Internet to też FTP i cała masa rzeczy, których nie znasz, bo uważasz je za śmieszne i nudne. Dam ci radę, jak się na czymś nie znasz, to nie zabieraj głosu. Wbrew twoim wyobrażeniom nie każdy komputerowiec jest, jak to ująłeś, palantem. Ja jestem informatykiem pracującym przy tworzeniu stron WWW i grafice. Wiesz, ile niesamowitych rzeczy można zrobić dzięki językom skryptowym? Wiesz, jakie możliwości posiadają dzisiejsze programy graficzne? A wiesz, dlaczego takich rzeczy jest mało? Wyjaśnię ci, po prostu trzeba być dobrym w tym, co się robi, i trzeba mieć odbiorców umiających docenić pracę kogoś innego. Ty nie umiesz. Śmiejesz się pytając, co tworzymy. Może nie są to wielkie rzeczy, ale być może w gazecie, którą trzymasz teraz w ręku, jest reklama zrobiona przeze mnie, a w Internecie na zaprojektowanej przeze mnie stronie przebywa właśnie sto osób. Powtarzam - nie są to wielkie rzeczy, ale mają pracę oglądając tysiące ludzi i za to płacą mi spore pieniądze. A ty, depcząc chodniki i podpieając betonowe ściany bloków, co w życiu stworzyłeś, żeby ludzie mogli coś podziwiać? Co, zazdrościsz? I wcale nie uważam się za lepszego tylko z tego powodu, że umiem poskładać program z modułów, postawić serwer czy partycjonować dysk. Tutaj chodzi o coś więcej, to właśnie ludzie broniący się przed komputerami, którzy nie chcą poznać ich obsługi, są zacofani i żalosi. Te urzędnienia to już nie przyszłość, to teraźniejszość, one są wszędzie, nawet w bankomacie, z którego pobierasz pieniądze, a sieć twojego banku administruje być może mój kolega i gdyby nie on, pieniądze trzymałbyś w skarpetkach albo stał w kilometrowej kolejce do okienka. Tak, dzisiaj cały świat zależy od komputerów. Nim komuś nawrzucasz, zastanów się, może twoje życie, które rzekomo tworzysz, zależy od nas, informatyków.

I jeszcze jedno, na moim roku studiów było tylko

dziwięć dziewczyn, ale za to jakich!!! Ty takich nie poderwiesz!!! To nie są te twoje sprzedawczynie ze sklepu mięsnego!!! A do rozmowy każdy temat jest dobry, jeśli wiesz, o czym mówisz.

*threat@tenbit.pl*

## Z grubej rury

Temat wstępniaka na pierwszej stronie - rozumiem, że za reklamy w tym miejscu sporo kosicie, ale jako główne pismo w branży powinniście się bardziej szanować? Kasa kasą, a godności też nie należy lekko cenić. :)

Chodzi o nr 08/01 albo 10/01 i ZAPROSZENIE do kina na darmowy seans filmowy dla naszych czytelników? Masz rację - tak pozbawione godności i komercyjne zagrania zasługują na potępienie. Następnym razem pójdziemy na seans sami, a czytelników zaprosimy niekomercyjnie. Czytaj: wykażemy się godnością. No i dostaniemy za to mnóstwo kasy, rzecz jasna.

Wiecie? ja jeszcze pamiętam czasy, gdy pod czapczką "nakład kontrolowany" były cyferki, a wy?

A ja pamiętam czasy, gdy w ogóle nic tam nie było, potem pojawiły się cyferki, potem czapczka, potem cyferki zniknęły na czas jakiś, potem się pokazały i znowu zniknęły... Wiesz na czym polega problem? Chociaż parę pism w branży kontroluje nakład, to żadne go nie podaje. Więc postanowiliśmy robić tak samo. A co się będziemy wychylać, skoro inni się czają?

Spis treści ogólnie OK, tylko taka mała refleksja: reklamy są wszędzie - niedługo znajdzie jakąś na srebrnej stronie CD. :)

Żebyś nie wykrakał...

Skoro już przy reklamach jesteśmy - ludzie, nie narzekajcie (...), każdy porządny gracz chętnie korzysta z takich ofert, jakie oferuje [sorki, ale... CIACH! - red.] - z przesyłką biorą mało, dają dużo gratis i są solidni, a to lepiej, niż iść do sklepu! A może chodzicie na giełdę? Skoro tak, to rozumiem - lepiej te strony przeznaczyć na klawiszologię. :)

Recenzje: :) o treści nie będę pisał, ale za to dodam kilka słów o formie, a ta, moim zdaniem, po długich eksperymentach z kolumnami osiągnęła optymalną formę. Także podlewaj poprawiły się - pamiętam czasy, gdy nie szło przeczytać fioletoowych liter na podobnym tle :). Irytuje mnie za to te wytłuszczone kawałki recenzji przy pionowej kreście - ja rozumiem, że trzeba jakoś zapchać te dwie strony, ale - proszę - nie w ten sposób. Dajcie screena albo chociaż ramkę.

Tu nie chodzi o zapchanie strony. Przy dłuższych reckach zamieszczamy taki "trailer" dla tych, co im się nie chce czytać całości.

Świnka: ogólnie dobrze spełnia swoje zadanie, ale ostatnio chyba przeginacie - Supaplex czy Another world? Zgadzam się, że to klasyka itd., ale tych gier nie sposób obecnie zdobyć, nie uciekając się do piractwa, no bo kto w tamtych czasach słyszał o oryginałach?

A kto mówi, żeby je zdobywać? My przypominamy dobre stare gierki. Ponadto akurat te dwa tytuły są dostępne dla graczy na zasadzie abandonware, jak masz Necik, to je ściągaj z "friko" i nikt się czeptać nie będzie (od razu wyjaśniamy, że NIE MOŻNA tych gierk wrzucać na CD, ale poedynczy gracz może je ściągać z Netu do własnego użytku).

Dział sprzęt: mój ulubiony. Mam tylko małą propozycję odnośnie procedury testowej - myślę, że czas już zrezygnować z testów w QII. Jedną jeszcze pytanie: czy 3Dmark jest jedyną aplikacją testową na świecie? Nie? No to do roboty nieroby, chcę tu widzieć również inne testy. :)

Czemu Q2 ma nie być już używany? Zaś procedura testów... 3Dmark wystarczy. Potem będą wrzaski, że w każdym programie wychodzą nieco inne wartości i która jest tą właściwą itp.

No to już koniec - ocena 8/10 :) i nie myśl, że dam wam spokój - wróć do tematu za jakieś pięć numerów.

*Pig*

## Ladies' Corner

Tyle się naczytałam o informatyce w szkołach, że postanowiłam napisać o lekcjach w mojej klasie.

Świrujemy profesjonalnie

Skończyłam pierwszą gimnazjum i wiecie co? Szlag mnie trafia! Otóż co my tam robiliśmy? Praktycznie nic! Zaczęło się oczywiście od poznania systemu. (...) Gdy przerobiliśmy te nieszczęsne podstawy, pani kazała nam zaliczać... Painta. Dobra, szocha jest. Potem Pasjans, Saper... toż to przechodzi ludzkie pojęcie! "Pasjans i Saper ćwiczą spostrzegawczość i szybkie myślenie". (...) Potem nadszedł czas na edytor tekstu. Cieszyłam się, że w końcu coś bardziej zaawansowanego. Ale kolejny zawód. Kazała nam odpalić Worksa, mimo że mamy Worda! Arkusze kalkulacyjne, wykresy - wszystko musieliśmy robić w Worksie! Nie dała nawet rzucić okiem na Worda! Powiedziała też, że jeśli ktoś chce mieć szóstkę, to musi napisać jakiś referat albo przygotować zaproszenie, reklamę itp. Pomyślałam, że nie muszę się ograniczać i pisałam się HTML-em, ale stwierdziła, że "to za mało, żeby mogła wstawić mi szóstkę na koniec!". (...) Zależało mi na ładnym świadectwie, więc napisałam o edytorach tekstu ("referat nie może wykraczać poza omówiony materiał"). Mój ograniczył się zatem do wymienienia najpopularniejszych opcji edytorów oraz opisania Worda i Notatnika. Na szczęście to wystarczyło. Pani stwierdziła, że bardzo ładnie i dokładnie to napisałam i może mi teraz wystawić szóstkę. (...) Moja mama uczy informatyki w liceum i to JA pomagałam jej przygotować lekcje o HTML-u. I co? Na co się zdały moje trudy? Godziny siedzenia przy książce? (...) Mam z tego tylko satysfakcję, że mogę spokojnie zrobić wymarzoną stronę WWW. Do tego nie jest mi potrzebna ocena tej stukniętej za biurkiem.

*Unmei [doraj@kki.net.pl]*

Widzisz, tak naprawdę uczysz się DLA SIEBIE - nie dla ocen, nie dla nauczycielki. Za parę lat nikogo nie będzie interesowało, co miałaś na świadectwie z "informatyki", a tylko czy jesteś dobra w te klocki. Więc luzik, pogłębiaj wiedzę i śmiej się z tego, co widzisz wokół.

W ostatnie sobotnie popołudnie dorwałam się z moją przyjaciółką do kolekcji CDA mojego brata (muszę zaznaczyć, że wcześniej tego nie dotykałam, ale naprawdę nam się nudziło) (...) Nieźle się uśmiałyśmy, czytając waszą gazetę. (...) Skąd bierzecie te agresywne blondynki?! Wydaje mi się, że te panie także mają pewne problemy ze sobą (nie chodzi tylko o kolor włosów). Jeśli czegoś nie wie, to niech poprosi o pomoc (w moim przypadku, gdy poproszę, zawsze znajduje jakąś zagubioną duszyczkę, która mi pomoże - ja i komputer to wybuchowa mieszanina...), a nie wychodzi z założenia, że każde pytanie to przyznanie się do głupoty czy słabości. (...) Całe szczęście, że macie takie poczucie humoru! Dzięki niemu sobota była bardzo wesoła, a komputery już nie takie straszne. Mam nadzieję, że dożyję takiej chwili, gdy przyznacie komuś, kto was skrzytykował, rację.

Tu nie chodzi o zapchanie strony. Przy dłuższych reckach zamieszczamy taki "trailer" dla tych, co im się nie chce czytać całości.

To niemożliwe. Z przyczyn ideologicznych. :)))

Teraz częściej będę sięgała po waszą gazetę, by od czasu do czasu poprawić sobie nastrój (oczywiście gdy brat nie będzie widział, bo to dla niego świętość). Pozdrowienia dla Was i Barnaby.

*Agneszka & Ania z Wrocławia*

Pozdrowienia od Barnaby i jego gumowej kaczkuszki Gryzel-dy. :)

\*\*\*

(...) Gdybym wpadła do redakcji (...), to czy Jedi woli dziewczyny w czarnych, czy czerwonych pończochach?

*Essi*

Wiesz, jeśli dziewczyna ma na sobie TYLKO pończochy, to ich kolor nie jest dla nas bardzo istotny... :)~

\*\*\*

Być może pamiętacie mnie i moje feministyczne poglądy, gdy podpisywałam się jako Dziewczyna Forresta Gump'a (DFGI). Teraz trochę się zmieniło i jestem KroKodylkiem. Kobieta zmienna jest. :) Dawno nie zameczkałam was moimi wymurzeniami, najwyższy więc czas nadrobić zaległości. :))) Przykro mi. :) Najpierw moje zdanie na temat Smugglera, który w rzeczywistości nie istnieje (AR 07/2001). Otóż sprawa Smugglera miała swój początek dawno, dawno temu... mniej więcej ok. 1990 roku. Wiecie, wolny rynek i te klimaty. Do Polski (legalnie :) dociera producent pewnej whisky. Wie, że pod względem ilości spożywanych rocznie "na-

pojów wysokokowych" Polska stoi wysoko. Jego specje od marketingu wpadają na genialny pomysł ("mam plana" :) - tworzą idola młodych ludzi. Ma być piekielnie inteligentny, wygadany, chamski i miły zarazem, ma interesować się tym, czym oni... A ponieważ specje rzeczywiście byli specami, to dostrzegli, że oprócz alkoholu na polskim rynku przyjmą się też pisma komputerowe. :) Nio, i tworzą Smugglera. :) Najpierw pisze on dla C&A (...), potem gdy nadchodzi zmierzch ery amisi (chlip, chlip...), koleś zwija manatki. Gdy PC-ty opanowują rynek, Smuggler powraca wraz z CDA. Ostatnio zaczął nieco wymykać się spod kontroli, więc Anglicy kupili po prostu pismo i mają stały nadzór. Smuggler jest zatem tylko i wyłącznie tworem specjalistów od marketingu. Nad jego wypowiedziami prasowymi dzieje i noc pracują sztaby psychologów, logistów, specjalistów od reklamy i marketingu etc. :D Między innymi właśnie dlatego Smuggler ma żonę i pluszowego Garfielda. :~)

Wow, jestem pod wrażeniem. :) Ale dajcie już spokój temu, czy istnieje, czy nie. OK? Temat zamknięty na amen! Nie istnieje - i już!!!

Temat drugi - liścik Shaer z AR 07/2001.(...) Moi qmple marzą o takiej dziewczynie jak ty... A o taką naprawdę dziś niełatwo. Wiem, bo... sama taka jestem!!!

No to ją znaleźli, nie?

Tyle że u mnie w klasie jestem praktycznie jedyną dziewczyną, która miała dość śmiałości, aby zapędzić się na tak męskie terytorium, jakim jest informatyka. Na początku oni mnie olewali, ale teraz normalnie się mną chwalą przed qmplami. :) I to jest całkiem przyjemne. :)))

Jeszcze tylko jedna sprawa... Szanowny kocie Behemocie (ukłony dla Małgorzaty i Mistrza)!!! Tak się dziwnie składa, że towarzysza Shivo mam przyjemność znać od blisko pół roku. Co prawda, on sam twierdzi, że jest wyalienowanym ze społeczeństwa typem, ale to nie do końca jest tak... To prawda, że pół życia złatuje mu przed kompem (mnie też i co z tego?!), ale gdyby nie komp, to nie poznałby mnie!!! <— cóż za skromność!> :~) A poza tym nie oszukujmy się - gdyby nie było komputerów, świat byłby lepszy. (...) Myślicie, że gdyby nie było komputera, to ludzie mniej by się izolowali? Nie wierzę w to!!! I tak zamykaliśmy się w swoje własne światy... Dla mnie komp i Net to sposoby (nie jedynie!!!) porozumiewania się z innymi. Shivo traktuję jak przyjaciela, ale gdyby nie Net, nic by z tego nie było, bo mieszkamy na dwóch różnych krańcach Polski.

*KroKodylek (specjalna seria limitowana :)*

## PANOPTICUM

czyli kącik listów DZIWNYCH, a nawet gorzej...

Otóż tydzień temu na giełdzie nabyłem dwie gry: Operation Flashpoint oraz Tropico PL. (...) Wpadł do mnie znajomy, który jest człowiekiem lepiej zarabiającym (ja jestem bezrobotny). Przetęstował gry, po czym z entuzjazmem powiedział, że kupiżonie oryginalną grę Tropico - ona uwielbia takie ekonomiczne symy. (...) To jest przykład na tę stronę piractwa, która jest korzystna również dla oficjalnego producenta. Ponieważ często porównujemy piractwo do kradzieży np. samochodów (...), rozważcie taką sytuację. Człowiek, którego nigdy nie byłoby stać na kupno, powiedzmy, Jaguara (...), kradnie Jaguara właścicielowi salonu. Tak się jednak składa, że ów złodziej ma zamożnych znajomych, którzy obejrawszy skradziony samochód, tak się nim zachwycili, że pobiegli do salonu i kupili kilkanaście Jaguarów. Znamyśmy znajomych postąpił podobnie itd. Właściciel salonu zamiast sprzedać 5 samochodów rocznie, sprzedał ich powiedzmy 35. Czy był stratny? Za skradziony samochód dostał przecież odszkodowanie.

Bullshit. To są argumenty w stylu "im więcej piję, tym bardziej trzęsą mi się ręce. A wtedy więcej rozlewam, czyli tym samym mniej wypiję. Zatem im więcej piję, tym mniej piję". Wybac, ale mi się nawet polemizować na takim poziomie nie chce. Powiedz mi tylko, DLACZEGO w takim razie policja ściga złodziei samochodów?

Tak wygląda polityka producentów. Oficjalnie głoszona głównie przez opłaconych redaktorów...

Tak, tak, tak. Opłaceni redaktorzy, ninja, masoni, X-Files, UFO.



światowy spisek. Oskarżmy wszystkich wokół o wszelkie możliwe grzechy, wtedy wyjdzie na to, że nasze złodziejstwo to nic takiego, że na tle tych bydlaków my jesteśmy czysti, a wręcz święci, bo TYLKO sobie kradniemy na boku. Tak, tak, tak.

**...doprowadzając przez działalność skorumpowanych posłów i ministrów do uchwalania praw represjonujących niewinnych obywateli, praw pozwalających na wejście do losowo wybranego domostwa i aresztowania mieszkańców za posiadanie nielegalnie nagranej płytki ("na palcach" można policzyć mieszkania, w których takiej płyty by nie było).**

Zapomniałeś dodać, że uchwalono też, iż każdy takowy posiadacz zostankich chorých, policja tolerelany przestępców, bo nie łapie 100% sprawców, żołnierze na wojnie tolerują wroga, bo nie każdy strzał jest celny itd. Słuchaj, czy ty coś pites? I co to było?

**W rzeczywistości producenci tolerują piractwo i dlatego, między innymi, nie zabezpieczają płyt w sposób niemożliwy do ich nielegalnego wykorzystania.**

Takoz lekarze tolerują choroby, poniewaz nie leczą skutecznie wszystkich chorých, policja tolerelany przestępców, bo nie łapie 100% sprawców, żołnierze na wojnie tolerują wroga, bo nie każdy strzał jest celny itd. Słuchaj, czy ty coś pites? I co to było?

**Nie mówcie, że przy obecnej technice zabezpieczeń jest to niemożliwe, bo pękne ze śmiechu.**

Wyobraź sobie, że co jeden zatka, to drugi zawsze może odebrać. (Co więcej, zburzyć jest zwykle łatwiej niż zbudować.) A jak uważasz, że tak nie jest, to wymyśl taki system zabezpieczeń samochodu, żeby go żaden złodziej nie ruszył.

**Po prostu producenci chcą, by ich gry rozchodziły się również nielegalnymi metodami, licząc na wystąpienie zjawiska opisanego wyżej.**

Więcej. Oni marzą, byś je kradł! Oni bez tego zbankrutują! A jakbyś jeszcze okradł ich siedzięb, to już byś wręczał... hm... posikali ze szczęścia. Więc form w rękę i do dzieła!

**Niektórzy nawet wypuszczają na rynek gry, które po zainstalowaniu nie wymagają płyty w napędzie (choćby Jane's F15).**

Zabezpieczaniem jest tu instrukcja - bez niej nie znasz 80% możliwości gry. Płatać możesz, ale niewiele ponad to.

**A wy, moi Panowie, jesteście zgrają hipokrytów i doskonale o tym wiecie, ale dobrze wam za to udawanie płacą.**

Tak, to prawda, np. ja zaopatruję pół Europy w pirackie CD-ki. To ja jestem tym największym rekinem gield komputerowych. Nieźle się maskuję, nie? Piszę szczerą prawdę w żywe oczy i nikt mi w tym momencie nie wierzy, bo każdy myśli "Smuggler se w @\$% leci teraz". He, he, he!!! Ponadto mam dla ciebie niezła fuchę - udzielaj się jako wróżka albo jasnowidz, skoro wiesz, co inni myślą, czynią itp. Zarobisz kupę kasy i będzie ci stać na oryginalny. Panie "Jam Jeden Szlachetny W Tym Gronie Sprzedawcyków".

**Bardzo dobrze wiecie również i to, jak wiele bugów zawierają gry sprzedawane w pięknie wyglądających pudełkach za wyśrubowane ceny.**

A piraci nie dość, że wszystko poprawią, to od ręki dają dwa razy lepsze sequela? No i przełożą jeszcze do znacznie poręczniejszego foliowego woreczka i wywalą tę "gópią ksiużkę", co z niej żadnego pożytku nie ma, a tylko oczy się psują i kołtun się robi na głowie. Tudzież parchów się dostaje od lektury. No dobra - faktem jest, że takie rzeczy, jak pisesz, często się zdarzają. Ale czy to usprawiedliwia kradzież tych gier? Jak masz grę za bądziew, to jej w ogóle nie kupuj, i już.

**Nie jestem człowiekiem, który żywi się wyłącznie piratami, ale nie chcę być nabijany w butelkę i wyrzucać pieniędzy w błoto tylko dlatego, że ktoś bardzo się napracował, by wypuścić na rynek kolejne g\*\*\* w bombonierce.**

Rozumiem, że oznacza to "ale naturalnie zjem bez mrugnięcia okiem to g\*\*\* o ile tylko będzie kosztowało 1/10 tego, co w sklepie"? Smacznego zatem! Wiesz, ja uważam, że g\*\*\* to po prostu nie je się WCALE. A jak już coś jem, to znaczy, że takie zje w smaku nie jest i na pewno nie jest to wspomniane już fajno. :)

**(...) Chcę was pocieszyć, że z mojego pirackiego rejsu na giełde wyniknie również coś korzystnego dla producenta. Kupię oryginalną Operation Flashpoint, jak tylko ukaże się w sklepach.**

A ja dzisiaj WYJĄTKOWO nie skopię tej staruszki na pasach.

Ale wspaniały jestem. Podziwiamcie mnie. A wczoraj to NAWET kupilem butkę w sklepie, a zwykle ją kradnę. Pocieszyłem was?

**Na wydrukowanie nieocenzurowanego listu nie liczę.**

Ależ dlaczego, szkoda byłoby cokolwiek wyciąć! PANOPTICUM żywi się przecież burakami, a ty dostarczyłeś mu piękny, dorodny, soczysty okaz. Podziękowałbym, gdyby było za co...

**O tyle odwagi was nie posądzam, skoro większość z was cierpi na manię prześladowczą, wyobrażając sobie, że gdyby podali nazwiska, to nazajutrz rano przed ich drzwiami czekałoby na nich żądni krwi czytelnicy.**

**Robert Roby**

I tu widać, że waść "po piraku" (czytaj: byle szybko, po łebkach) czytujesz CDA, bo gdzie takie coś jest napisane? Zaś znaleźć nas nie jest sztuką (adres redakcji w stopce), niezależnie od tego, czy autor poda nazwisko, pseudonim czy też może numer butów. I widzę, że znów bawisz się w telepatę?

Aneks: ponieważ posłałem kopię tej odpowiedzi autorowi, po jakimś czasie dostałem też list od niego i jego siostry (lat 23). W skrócie: zmanipulowałem list, bo wybrałem z niego to, co mi pasuje (jak zwykle zresztą - zawsze wybieram z listu to, co uważam za godne publikacji). Swoją drogą, skróty były wręcz minimalne, bo nie chciałem niczego "odkrywczego" z tego listu uronić. Ponadto jestem hipokrytą (nadał) - odpowiadam na poziomie małego Jasia, a poza tym mam się nie czepiać piractwa, bo na łamach CDA lansujemy satanizm i okultyzm, a to dopiero wypacza ludzkie umysły.

A jego siostra dołała, że przestałem dla niej być fajnym koleśkiem, a po lekturze listu rozumiała, że "im więcej pudru i lakieru na zewnątrz, tym większa pustka i tępota w środku". [No cóż, jako kobieta, która przez dwa lata pracowała w Paryżu dla Versace na pewno lepiej znasz się, Klaudio, na tym, co zwykle kryje puder i lakier, więc polemizować nie będę. Chcę tylko zauważyć, że JA pudru i lakieru W OGÓLE nie używam. A ty? :)] I teraz ona się wstydzi, że czytywała CDA. "Szkoda było na was wydawać pieniądze. Już lepiej wspomóc schronisko dla zwierząt. One przynajmniej są szczerze. Bez pozdrowień". - To prawda. Zwierzęta są szczerze, kiedy np. wydają innymu jedzenie z miski, to nie próbują tego usprawiedliwiać w listach, twierdząc, że to dla dobra ofiary. Aha! Faktycznie warto czasem wspomóc jakimś datkiem schronisko dla zwierząt. Szczególnie, że zima idzie, a pies czy kot też marznie i bywa głodny tak samo jak człowiek... PS A ja tam was oboje pozdrawiam jak hipokryta hipokrytów. Naturalnie jest to wersja piracka grzechności, więc powinna wam przapaść do gustu, bo jest warta 1/10 tego co normalnie. Papatki!

## Panopticum i recenzenci

**W AR 09/01 wydrukowaliście list jakiegoś kretyna, który wini rząd za piractwo. I nie piszę po to, aby potępić tego palanta (...), ale by was pochwalić. Szczerze to nigdy bym się nie spodziewał, byście mogli udzielić tak sensownej odpowiedzi (nie chodzi o was, ale o klimat AR).**

Jak pamiętasz, odpowiedź była jak najbardziej w klimacie AR, a jednocześnie jakiś tam sens miała. Nie sądzić innych (nas) po pozorach. :)

**Wspomnienie o internowaniu kard. Wyszyńskiego - bomba, niech się smarkacze uczą historii. Zwrotne pensje, wolność słowa, przytoczone kilka linijek dalej, pewnie i tak do nich nie trafiają. Jednak ciesz się mnie to, że mimo ogólnej fascynacji komunizmem (szczególnie wśród ludzi młodych) nie podaliście się modzie zakusów do powrotu w przeszłość. Wy pewnie dobrze pamiętacie tamte czasy, więc wiecie, o czym mówię.**

Na tyle dobrze je pamiętam, by nie ulec modzie "wtedy było lepiej". Może i było. Ale nie byliśmy w KC, więc nie wiemy, jak bardzo było IM wtedy lepiej. :) Nam było gorzej.

**Dlaczego nie zatrudnić recenzentów na odległość. Jakiś czas temu pojawiła propozycja pracy. Chętnie bym wystartował jako kandydat, tyle tylko, że jestem z Warszawy. I w sumie dziwi mnie, że konieczny jest kontakt osobisty.**

**[e-mail bez podpisu]**

To znaczy (tak między nami) - wcale nie musisz być z Wrocławia lub okolic. Ale z drugiej strony, jeśli np. jest jedna gierka do wzięcia, a dwóch chętnych - jeden stoi przy biurku, a drugi siedzi o 300 km dalej (a recenzja musi być zrobiona szybko) - to któremu ją dasz? To jeden z przypadków. Po prostu ci z Wrocławia i okolic mają większą siłę przebicia (ale dodam też, że mimo to mamy współpracowników w wielu dość odległych od Wrocławia miastach).

## Dylemat

**Smuggler, kombinowałem nad pewną rzeczą i chciałbym, żebyś napisał, czy to ma jakiś sens? Ludzie, którzy was krytykują, muszą was, czytać. Skoro was czytają, muszą was lubić. Skoro was lubią, dlaczego was krytykują?**

**Czolgarn**

Widać miłość i nienawiść dzieli tylko krok. :) Jedni uważają, że jesteśmy jak dojna krowa albo służący, który ma dać wszystkim. Inni kupują nas tylko po to, żeby sobie pokrzytykować, bo to - widać - poprawia im samopoczucie. Inni znów chcieliby, żebyśmy byli IDEALNEM, więc krytykują wszystkich, co (ich zdaniem) nas od tego stanu dzieli itp. A tak naprawdę to co człowiek, to inny motyw. Liczy się to, że kupują, czytają i piszą listy. :)

## Potrzebne zmiany?

**Piszę w sprawie coraz gorszej sytuacji CDA i koniecznych zmianach. Czytam CDA od drugiego numeru. Gdy stawialiście pierwsze kroki, wiedziałem, że będziecie najlepsi.**

No zobacz, a myśmy wtedy marzyli, żeby się w ogóle utrzymać na rynku i mieć kiedyś tak z 50 000 nakładu...

**Drugi numer (pierwszy, jaki kupilem) po prostu mnie zachwycił. Parę fajnych demek, recki - wszystko, czego było trzeba. Od razu było widać, że macie aspiracje na gazetowego giganta.**

A ja, jak widzę CDA z 1996, to się mocno wstydzę. I średniego poziomu tekstów, i wyglądu stron, i temu "grochowi z kapustą" panującemu wówczas na łamach. Serio.

**Robiliście to pismo z pasją, zaangażowaniem, nie zważaliście na kasę i cieszyliście się z tego, że możecie zaistnieć na rynku.**

Tak właśnie było. Ale wiesz, że aby przeżyć w dżungli, trzeba być drapieżnikiem? Pisma robione przez entuzjastów, świrów itd. są OK, ale jako ziny, nie w przypadku gdy mają zarabiać na siebie i walczyć z konkurencją. Niestety tu trzeba kierować się rozsądkiem i kalkulacjami, nie zaś emocjami, i nic na to poradzić nie można.

**Od tamtej pory kupowałem wszystkie numery, ale jakiś czas temu zaczęło się psuć. Kiedy osiągnęliście największy nakład w Polsce, przeszliście jakby w rutynę.**

Jeśli przez 5 lat robisz to samo w kółko, to trudno mieć ten sam pierwotny entuzjazm. To tyczy się każdego aspektu działalności i życia, nie tylko robienia pisma. Co czułeś, kiedy pierwszy raz całowałś dziewczynę (albo uruchamiałeś np. samochód?). Czy dziś odczuwasz przy tym TAKIE SAME emocje?

**Zaczęliście traktować CDA jak pracę.**

Bo to JEST praca, nie ma co tego kryć. Ale praca, którą lubimy i staramy się wykonywać jak najlepiej. To praca, która sprawia nam przyjemność. Co w tym złego?

**CDA jest teraz tworzone schematycznie i bez jakiegokolwiek zaangażowania. Przychodzicie do "pracy", robicie swoje i wracacie do domu.**

To ci się tylko tak wydaje. Ciekawe czemu większość z nas ma sporo zaległych urlopów (ja na przykład 44 dni robocze), czemu np. będąc na wczasach zerkamy na witryny kioszków, czy widać tam nowy CDA i zastanawiamy się, jak schodzi itp., itd. Ciekawe czemu burzylawie dyskutujemy, co by tu w CDA ulepszyć, poprawić, zmienić itp. I czemu bez przerwy staramy się to pismo ulepszać? Tak, twoim zdaniem, zachowują się ludzie, którym nie zależy?

**Może przydałoby się trochę odmłodzić skład? Może czas pomyśleć o nowych recenzentach, którzy znów tchną "starego" ducha w teksty?**

Regularnie i nieustannie wpuszczamy na nasze łamy nowych ludzi. Popatrzyć po xywkach. Właśnie po to, by dodać trochę świeżej krwi.

**Może Przemyslnik i Jedi Knight już się wypalili i CDA potrzebuje nowego napędu?**

Nie wiedziałem, że ja i Jedi robimy CAŁY CDA? A jeśli mówisz o AR... no cóż, kiedyś na pewno będzie tu odpowiadał na wasze pytania ktoś inny. Taka jest kolej rzeczy. Ale póki co przygotowywanie go sprawia nam przyjemność...

**Czas spojrzeć prawdzie w oczy. CDA już nikogo nie obchodzi. My już nikogo nie obchodzimy.**

**Raven**

Nieprawda. NAS na pewno obchodzi CDA. Wy też nas obchodzicie. I chyba z wzajemnością, co? A gdy naprawdę i całkowicie WAS przestaniemy obchodzić, to poznacie to po tym, że znikniemy z rynku.

## Z grubej rury 2

**Po co dajecie taki dobry i drogi papier? Przecież czytelnicy wcale nie potrzebują tak dobrego papieru w przypadku pisma, które czytają. W połowie tak dobry, jak jest teraz, byłby odpowiedni, a i dużo tańszy.**

Ty zależy, do czego chcesz go wykorzystać :). I dlaczego wolisz jeść z talerza postawionego na stole przykrytym czystym obrusem i za pomocą noża oraz widelca, niż "cpać" to samo jedzenie z gazety leżącej na ziemi za pomocą paluchów? Dlaczego wolisz nosić np. czyste markowe dżinsy niż podarte spodnie wyciągnięte ze śmietnika? Toż to by TEŻ taniej wypadło...

**Wasze recenzje są zacofane (w porównaniu do innych pism, jak XXX). Nie mówcie, że to nie wasza wina, bo: jak pismo jest wydrukowane i wyjdzie coś nowego itp.**

Bo my się nie ścigamy, żeby dać recenzję JAK NAJSZYBCIEJ. My się staramy, by była JAK NAJLEPSZA. (Choć naturalnie trzymamy rękę na pulsie wydarzeń.) A to oznacza, że często w gierkę wolimy pograć dłużej. Ponadto jeśli oczekujesz, że będziemy recenzowali gry szybciej, niż piraci rzucą je na giełdę - to sorry. Wolimy w tym momencie pozostać zacofani i czekać na LEGALNĄ wersję. Nawet jeśli przez to damy jej recenzję o miesiąc później niż XXX, to i tak jest to zwykle przed jej polską premierą. CDA nie jest "giełdowym przewodnikiem po nowościach"...

**Jak np. to, że lipcowy CDA prenumeratorzy dostają ok. 15 czerwca. Według mnie to wielka bzdura. Równie dobrze numer lipcowy może być czerwcowym. Wtedy byłoby w porządku.**

Ludzie, nie dajcie się zwariować! Nie jest ważne, jaka na gazecie widnieje data, tylko kiedy ją kupujecie (co powiesz, jak zobaczysz kiedyś omyłkowo wydrukowany rok 2011 - że daliśmy pismo z 10-letnim wyprzedzeniem i to jest bez sensu?). Jeśli pismo kupujecie w czerwcu, to JEST to numer czerwcowy - i tyle. Toż to paranoja - kupujesz pismo np. czerwcu, widzisz 07/01, patrzysz na reckę i "eeee, ale są do tyłu, XX dał ja w numerze czerwcowym" (który wyszedł np. PO\*NIEI niż lipcowy CDA). Ten młyn z datami spowodowany jest tym, że chcemy wydać w tym roku TRZYNAŚCIE numerów CDA (tj. numer specjalny na święta), więc wydajemy kolejny numer nie co miesiąc, a co ok. 4 tygodnie...

**Wasze CD z demami i programami są do d\*\*\*. Zamiast umieścić jedno dobro demo, wolicie umieścić trzy g\*\*\*.**

Co to znaczy "porządne demo"? Wiadomo, że jak trafi się demo jakiegoś hita - powiedzmy Warcraft 3 - to NA PEWNO się pojawi. Ale dla kogoś, kto nie lubi RTS-ów, demo to wcale nie musi być "porządne". I co wtedy? Ponadto rozmaite brzydkie słowa też są do d\*\*\*. Nie powiesz mi, że nie umiesz tak sformułować zdań, by ich użyć? Nie wierzę. No chyba, że twój umysł też jest do d\*\*\*.

**Zresztą wasze dema też są zacofane.**

Tak jest, chodzą tylko na komputerach poruszanych parą, nie prądem, i pracują tak, jakby ciągle trwała II wojna światowa. :) (Robi je niejaki Kusturica?) Mogłbyś to uściślić, tzn. kontekst słowa "zacofane"?

**Programów jest stanowczo za mało. Co miesiąc WMP 7, DX 8 (tylko pod win 9/x, a win 2000/NT to co?) i często nic więcej.**

Jak wynajdziesz nadmuchiwany CD, na którym będzie można nagrywać np. 2 GB, to się do nas zgłoś. "Dajcie dużo demek, dużo programów, dużo kącików, dużo wszystkiego" - łatwo powiedzieć. Przyjeżdż kiedyś do redakcji, to zobaczysz, jak trzeba kombinować, by nagrać na CD "coś dla każdego". A Directa pod W 2000 masz akurat na CD. :)

**Czemu marnujecie tyle miejsca na denne AR. Zamiast 4 stron, wystarczyłyby 2. To dwie recenzje więcej.**

Choćby po to, żeby w tym jakże dennym AR wydrukować twój jakże denny list. :) I wiesz, faktycznie marnotrawstwo miejsca. :)))

**(...) [wycięto pochwałą, bo nie pasowała do reszty listu :)] - red.]**

**W waszym piśmie brakuje plakatów, takich dużych - A2. Byłoby ekstra, gdyby były plakaty.**

**SCORPIO007**

A w tym liście brakuje mi potwierdzonego czeku na 100 zł. Byłoby ekstra, gdyby był tam czek. Pojął aluzję? :)

## Gry, oceny itd.

**Oceny 10 wystawia paru redaktorów, a inne oceny wystawia tylko recenzujący - dlaczego?**

Dlatego, że 10 jest oceną najwyższą, wyjątkową itd. i tym samym wymaga specjalnej procedury, by nadać ją jakiej grze. No i jeśli 10 przyzna kilka osób, to jest ona bardziej pewna niż 10 od jednej osoby.

**Przecież wiadomo, że gra jednemu się podoba, a drugiemu nie. Oceny zbiorowe pokazałyby, czy większość się podoba, czy nie.**

Żeby wystawić (uczciwie wystawić!) ocenę, trzeba by pograć naprawdę sporo czasu. A że nie da rady tak z każdą grą, staramy się dłużej grać w te, które są nominowane do 10.

**Poza tym można by rozczłonkować ocenę - oprócz głównej wystawiać za grafikę, dźwięk i grywalność.**

NIE! Nie będziemy dzielić ocen!!! Zupa jest dobra albo nie - i jeśli jest zła, nie pomoże jej to, że ma wysoką ocenę za kolor i ładnie pokrojone warzywa... [patrz F-FA-FAK?-FAQ :)].

**Dzięki temu np. ten, kto ceni grafikę ponad wszystko (czego nie rozumiem, ale są tacy), nie bluzgałby, że Diabło dostał 10 itd.**

**PSX (psx14@poczta.onet.pl)**

Pomysł dzielenia ocen nie podoba się nam. Teraz jest konflikt "dlaczego 8, ja bym dał 10", a byłoby: "dlaczego za grafikę 9, a za muzykę 5 i za grywalność 6, ja dałbym tak...".

**Śmiesz mnie fakt, że COŚ TAM dostaje 9/10 (doskonala gra), bo jest to wspaniała gra w gatunku, np. Chessmaster XXXX. Ale na tle Baldurs Gate (1 i 2) Chessmaster dostaje 2/10. Powinniście oceniać gry, a kryterium byłaby grywalność, gdyż w szachy (na kompie) gra może 4% czytelników, a w Baldurs Gate'a nie mniej niż 40% (przynajmniej raz zagrało).**

**Baldurjan**

W takim razie uważam, że Mercedes 600 SL... fatalnie mrozi mięso - góra na 4% (ta klima nawet 0 stopni Celsjusza nie wytwarza!), kiepsko odgrzewa potrawy - na 10%, i tragicznie pierze ciuchy - 0%. Sam więc widzisz, że to bądziew totalny, bo byle lodówka, mikrofalówka czy pralka ma dużo lepsze od niego osiągi. Dlatego nigdy nie rozumiem, dlaczego w ogóle ktoś takie coś kupuje... To raz. Dwa, że grywalność myślisz z popularnością - sam fakt, że w jakąś grę gra 4% populacji, a w inną 40%, wcale nie oznacza, że ta pierwsza jest gorsza. Mozarta słucha w Polsce na pewno mniej osób niż disco polo. Czy to oznacza, że utwory Mozarta są gorsze od "białego miasta, co ma w oczach białe tży [aaa-aaa]"? Do przemyslenia, fanie Baldura. Miłość do gry ci zaślepia. Nie można wszystkich gier mierzyć wedle jednego wzorca!

## Kilka uwag i pytań

**Za pięć dwunasta. Wydaje mi się, że dział nie jest potrzebny, ponieważ wersja beta to nie to samo, co wersja finalna, no ale to tylko moja opinia.**

I właśnie dlatego dział JEST potrzebny :). Dość często wersje beta od finalnych różnią się w istotnych szczegółach. Dlatego są niekiedy znaczące różnice pomiędzy recenzjami tej samej gry w różnych pismach. :)))

**Recenzje. Trochę za długie, ale są spoko. :) Jeszcze jedno: wydaje się, że producenci robią coraz lepsze gry, ale patrząc na waszą gazetę, wydaje się, że tak nie jest. Już dawno nie widziałem gry z oceną 10, a kiedyś było takowych sporo.**

Jeśli pojawi się gra warta 10, damy ją bez wahania. I nie jesteśmy GAZETĄ!

**Oficjalna strona internetowa. Wpadłem na ekstra pomysł!! Wrzućcie na stronę elektroniczną wersję CDA, tyle że bez CD. Głupie, bo za darmo? NIE! Wymyśliłem, że moglibyście tam podpisywać umowy z wirtualnymi czytelnikami, że co miesiąc będą pła-**

**cić około 10 zł (abonament). I co wy na to?**

**Ralf**

Nic. Bo-Nie-Da-Rady-Tego-Zrobić - z 1001 rozmaitych powodów.

## Ludzie i ludzisko :)

**Pisze do was, bo się nudzę. Ponadto chętnie zobaczyłbym coś własnego w Action Redaction (chcę być sławny). Tak więc zaczynam:**

**- jesteście super/nie super \*;  
- piraci są be/dobrzy \*;  
- dziewczyny znają się/nie znają się na komputerach\*;  
- wasze odpowiedzi są takie/nie takie, jak trzeba\*;  
- wasze pełne wersje są super/denne\*.**

**Dajcie następujące programy...**

**Uwagi...**

**\*niepotrzebne skreślić**

**Z poważaniem, Rydygier**

**\*\*\***

**(...) Wiem, że tę kartkę można było wykorzystać inaczej, ale postanowiłem się trochę pofatygować i napisać do was. (...)**

**C:GryGizmo**

**\*\*\***

**Jestem z was dumny ostatnio do was pisałem i mówiłem żebyście w danym numerze przysłali grę przygodową i się sprawdziło chciałbym wam podziękować i pogratulować jesteście moim zdaniem najlepszą firmą ktura się powoli rozwija odkąd kupilem komputer pierwszy jaki cd rom miałem to wasz i od początku wiedziałem że dojdziecie do większego sukcesu, czasem nie mogłem kupić waszego miesięcznika z powodu braku pieniędzy, lub mi brakowało, z czego chciałbym wam zaproponować jedyny raz tylko abyście opuścili cenę waszego miesięcznika tylko jeden raz reszta może już być po standardowej cenie, i prosiłbym was o abyście w przyszłym numerze wydali jakąś ciekawą i interesującą gierkę do myślenia np: trzeba podłożyć coś aby to ruszyło coś w tym stylu np.. trzeba jakiś mechanizm uruchomić a ten mechanizm coś włączy mam nadzieję że zrozumiecie o co mi chodzi kiedyś tam pamiętam mieliście jakieś tam demko. Chciałbym wam pomóc w uzupełnieniu cd-Action to znaczy przysyłałbym wam różne programik tapety.**

**[namiary znane]**

No proszę, narracja za pomocą strumienia świadomości, do tego elementy, zdaje się, dadaizmu... czysty postmodernizm! A mówi się, że granie nie rozwija intelektualnie... :)

**\*\*\***

**Dajcie pełne wersje np. Jagged Alianse 2 albo Quake 3 Arena.**

Damy lepsze, jak się wściekną zielone wieprze. Pardon. W(p)ieprze. A nie, to się jeszcze jakoś inaczej pisze... gaurcze blade, tylko jak? :)

**Po co wymyśliście Smugglera???**

Żebyś miał komu nieortograficznie głowę zawracać.

**Czemu nr 62 i następne mają tylko 146 stron. CZEMU???**

CZEMU nie czytasz wstępniaków? TEMU!!!

**A tak wogule to lubię wasze pismo. A żebyście mogli mi przyznać rację to podaje muj mail.**

**[tu namiary]**

A to raczej był nikifyryzm epistolarny. :) PS W języku polskim istnieje "ó"...

**Wyzłosiłiwiali się jak zwykle**

**Smógler & My ster Drzedi**









# Nokia Game powraca. Zagrasz?

Aby wziąć udział w nowej,  
multimedialnej grze – zarejestruj  
się do 3/11/2001 na stronie

[www.NokiaGame.com](http://www.NokiaGame.com)